

Det Nye COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

8. årgang nr.6
28. maj-
24. juni 1992
Kr. 36,00

Brug din video-maskine til backup!

Reportage:
Stor spille-messe
i England

Læs om:
At leve med
strategispil

Teknik:
Sådan bliver
blitteren hurtigere

Test:
To billige
Amiga-genlocks

Kig på:
Elektronisk
morskab



5 708890 000302

DAN MARKS BILLIGSTE PRISER...

AMIGA 500+

er A500 langt overlegen, med plads til 2Mb CHIPmem, Kickstart/Workbench 2.0, plus hele det nye chipset.

3699,-

SPECIAL 1.3/2.0 PAKKE:

Køb din A500+ incl. Kickstart 1.3 og 2.0 med automatisk omskifter. Pris incl. montering med fuld 1 års garanti på alle dele. Hos Alcotini

KUN 699,-



3.5" AMIGA DREV

3.5" Extern	699,-
Master 3A-1	799,-
AmiTech Silent	899,-
m. bl.a. no click	
Master 3A-10	999,-
m. track display	
Intern t. A500/2000	699,-

INTERSERIEN

Den populære danske serie bestående af: InterWord, InterSpread, InterBase, InterSound. Vejlt. 899 pr. stk. Netop nu hos Alcotini Pr. stk. Begrænset antal.

479,-



Kanonsucces på Amiga Expo. Prøv den hjemme nu! Incl. 2 spil. Vejlt. 599,-

LYSPISTOL 399,-

LYSPEN

Tegn/klik direkte på skærmen. Fungerer på alle programmer incl. tegneprogram. Før 599,-



449,-

RocGen GENLOCK

To nye Genlock af høj kvalitet. Perfekt til hjemmevideo og mindre lokal TV stationer.

RocGen RG310 Plus

"Fader" for både video og Amiga, keyhole effect (reverse genlocking), gennemført RGB port.

2499,-

RocGen RG300

"Fader" for Amiga

KUN

1599,-

Begge genlocks leveres komplet med "Hometitler" software, kabler, DK manual.



2999,-

CANON BJ10EX

Bemærk! Ny EX model med flere finesser. Incl. Amigadriver, tonerpatron og kabel. Vejlt. 4499,-



Amigakabel (samløb) kr. 100,-

2299,-

Commodore 1064S2499,-

GVP HARDDISKE



52Mb A500, vejl. 5999,- 4799,-

120Mb A500, vejl. 8999,- 6799,-

52Mb A2000, vejl. 4999,- 3999,-

100Mb A2000, vejl. 6499,- 5499,-

120Mb A2000, vejl. 6999,- 5999,-

G-Force 25 MHz 68030 accelerator kort til A 2000, incl. SCSI kontroller og 1 Mb FastRAM

68030 25MHz u. HD 5750,-

Med 40Mb Quantum HD 8498,-

Med 52Mb Quantum HD 9149,-

RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500 m. ur 299,-

1Mb til A500+ 749,-

MaxiMem 512K 549,-

MaxiMem 1.8Mb 1399,-

2Mb kort til A2000 1599,-

4Mb til A3000 (8xZIP) 1992,-

ALCOTINI



ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

ALCOTINI



KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

ALCOTINI



AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

ALCOTINI



LYSTRUP

Alcotini centrallager
i Lystrup v/ Århus

- En stærk serie danske kvalitetsprodukter



Silent Drive

NYHED

Med indbygget "No click" feature, så dreven ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført des, som er "buffered" så flere drey uden problemer kan sættes efter hinanden. Afhængig af langt kabel i ca. 70cm, er den selvbetj. 100% kompatibel med Amiga.

899,-



SOUND SAMPLER

Suveræn kvalitet til prisen. Over 100KHz samplingsrate. Så støvsug, at mikrof. kan distanceres direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omslutter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual.

649,-

MaxiMem

Den eneste 16mb-diskette ram-udvidelse til A500! Udvides efter behov. F.eks. fra 512K til 1Mb, 1.5Mb, 1.8Mb, 2.0Mb. Totalt 2.5Mb! (1Mb-1.8Mb kræver Gary adaptor). A500 kan udbygges til 1Mb CHIPMEM med CPU adaptoren. MaxiMem 1.8Mb pakke: 1395,- MaxiMem 512K

549,-

AutoKICK

NYHED

Automatisk kikkstartomskifter med plads til 3 kikkstarte. Til A500/A500+. Og så den nye 270. Skiftet betages fra tastaturet.

359,-

Manual til A2000 299,-

Joy Master

NYHED

Automatisk omskifter mellem mus og joystick. Både for mus. Omskiftning med musestasten eller skydeknapen gør det nemmere og du slipper for at have ledninger ud og ind og dermed stude på porten!

229,-



Amiga Mouse

NYHED

100% Amiga kompatibel mus i den høje Amitech kvalitet. Microswitches på musestasterne og gummi belagt kugle i stål. Meget raskt design, som også i det lange løb er behageligt at arbejde med.

299,-



AMIGA DISKETTER

NYHED

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfri. Vægt 9.50-100.00. Tilbud NU KUN

499,-



RING Tlf. 86 22 06 11



Lysløkken 10, 8520 Lystrup.
Telefon: 86 22 06 11. Præsting 9-16.30
Faks: 86 22 06 11. E-mail: info@alcotini.dk

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92) ☐ Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:

Du kan også vedlægge din bestilling. Husk ved forudbetaling, at pålægge kr. 28,- i porto, dog kr. 64,- ved køb af monitor eller computer. Pr. efterkrav yderligere kr. 17,-.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr. _____ By: _____

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til: Alcotini, Lyshøj 10, 8520 Lystrup.

Commodore AMIGA 3000

**Video-grafisk multitasking workstation
med fuld multimedia dækning**



Flotte ord - men det er virkelig sandt!

**Commodore Amiga 3000
er suveræn til:**

- ◆ Grafik
- ◆ Animation
- ◆ TV-produktion
- ◆ Præsentation
- ◆ Musik & lyd
- ◆ Desk Top Publishing
- ◆ Computer Aided Design
- ◆ Tekstbehandling
- ◆ Database

**Tekniske
specifikationer:**

- ◆ Motorola 68030 CPU samt 68882 matematisk co-processor, 25 MHz
- ◆ 50 Mb eller 100 Mb harddisk (19 ms)
- ◆ Tilslutning for flickerfri skærm. Giver knivskarpe billeder
- ◆ Min. 1 Mb chip RAM og 1 Mb fast RAM (max. 16 Mb på bundprintet)
- ◆ Enhanced Chip Set: Agnus, Paula og Denise, der er specielt udviklede til at håndtere grafik og lyd
- ◆ Musestyret
- ◆ 102 tasters tastatur
- ◆ Fornuftigt pris/ydelsesforhold



Nærmeste Commodore Creative Center anvises på tlf. 86 28 95 11

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Mortensen, DJ

Spilredaktør:
Christian Sparretholm

Teknikredaktør:
Lars Jørgen Helbo

Øvrige medarbejdere:
Jesper Steen-Møller, Dorte B. Poulsen, Søren Bang, Hansen, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidbykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mort Z. Sherar, Marc Fris-Møller, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sherar, Rasmus Bortolani, Sven Billeh, Claus Leth-Jørgensen, Emil H. Pedersen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Arwilk, Thomas Ellegaard, Flemming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Olsen, Bjarne Tverskov, Marshall M. Rosenthal

Abonnements-service
Telefon: 11.00-16.15
Telefax: 33.91.28.33
Telefax: 33.91.01.21
Postboks: 9.71.16.00
Årsabonnement kr. 378
1/2-årsabonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Dansk Selektiv Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33.91.28.33
Telefax: 33.91.01.21
Salgs- og Marketingschef: Kim Lindse
Produktionschef: Erik Lennings
Konsulenter: Bligthe Eby
Anne Ribet

Redaktion og udgiver:
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33.91.28.33
Telefax: 33.91.01.21

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye COMPUTER" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:
Dimensia III GrafX
PrePress
Dansk Heat-set Rotation A/S

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye COMPUTER" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende software og hardware, af firmaet Dimensia III GrafX.

Fotos:
Tobias & Guzmann
Playground
Japson data

Distribution:
Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

DM

Dansk Oplagskontrol, Dansk Media Index, DMI, og BMI.

COM-BBS:

"Det Nye COMPUTER"s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databaser, 13 databaser og ingen password. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et eget valg. Følg instrukserne på boksen for at blive registreret som bruger.
COM-BBS, telefon: 33.13.20.03
SysOPs: Claus L. Jørgensen & Hans H. Bang



Brug din video til backup

Vil du have 80 disketter gratis og er du træt af disketbackup? Så brug en video til backup af dine data!

Piratjagt og dødstrusler i Danmark

Hvad der startede som et initiativ fra SuperSoft, har nu udviklet sig til at blive en regulær forening til nedkæmpelse af softwarepiratvirksomhed på Amiga.

Gallery

Marlene Sherar udvælger og kårer månedens grafik-ekvivalibrister.

Secret Service

Tips, trix og andet godt til dine yndlingspill.

Teknisk brevkasse

Vi har igen fået en stabel breve med tekniske spørgsmål, tips og gode ideer.



C-skole

Som en efterfølger til vores C-kursus, starter her et kursus i (C-) programmering af Amigaens grafiske brugeroverflade: Intuition.

Konkurrence-vindere!

Vi har haft mange konkurrencer på det sidste, så her er en komplet vinderoversigt, så du straks kan se om du har vundet.

At leve med strategispil

Strategispil er en blød blanding af skydespil og adventures. Her kigger vi lidt på genren, og kommer med en lille guide.

Lærmarked

Hvem siger, at de ting, du køber til din computer, skal være fabriksnye? Køb brugt - og billigt.

COMputer Hotline '92

Overfyldt med nyheder - som altid!

The Show must go on

ECTS adskiller sig fra Amiga Expo på to måder. Det handler ikke kun om Amiga, og det er ikke nogen expo. Men hvad er det så?

Denne måneds abonnementsvindere!

Vinderen af kr. 5000 er fundet - er det dig? Husk - der er også masser af andre præmier!

Commodores tekniske afdeling -

- har kun problemer. Alt det, der virker, hører de aldrig om. Her kan du også få en "varm linje" til Commodore.

Få hurtig success med ClipArt

Flotte skrifttyper, tegninger og illustrationer giver et professionelt "look". Er du ikke selv den fødte tegner, kan du hente hjælp i ClipArt.



Gameplay

Verdens bedste anmelderteam slår til igen - læs her før du køber!

Mailbox

Brevkassen er tilbage med endnu en samling spørgsmål, svar og indlæg.

Games Preview

I ECTS-Showets magiske lys, kan du idag læse om fremtiden i morgen.

Sådan fordobler du blitterens hastighed

Få et godt tip til, hvordan du kan lave såkaldte "interleaved bitmaps".

Elektronisk morskab

Elektroniske dingener er typisk ting fra ysten, der i virkeligheden ikke kan bruges til noget - men de er meget sjove at have...



Salget af Amigaer stiger fortsat

Det var ikke så længe siden Commodore runde den magiske grænse på 3 mio. Amigaer på verdensplan. Nu meldes det fra Commodore, at salget af Amiga'er er steget med 21 pct., og den 4. mio. Amiga'er skulle derfor være solgt omkring årets udgang.

Nye printerdrivere fra Canon

Canons bubblejet printer også kaldet BJ-10e er forstæligt nok blevet ganske populær til Amigaen. Nu kan du få tilsendt en printerdriver ganske gratis ved at sende en blank disk til Canon. Modemere kan få den lidt hurtigere ved at ringe op til nummeret 009 44 081-669 4586. Adressen til Canon er:

Canon House
Manor Road
Wallington SM6 0AJ
England

Kommende Amiga messer

Hvis du snart skal ud og rejse, så var det måske en idé lige at undersøge, om du kommer forbi en interessant Amiga-messe på vejen.

10 til den 12 July 1992
6th International
16 bit Computer show
Tlf: 081-549 3444
Sted: Wembley Exhibition Halls,
London

8-11 oktober 1992
Amiga Köln
AMI shows Europe
Tlf: 010 40 8092 24086
Sted: Köln Messe, Tyskland

26-29 November 1992
World of Commodore '92
Organisator: Fairs & Fun
010 49 8106 34094
Sted: Frankfurt Exhibition
Halls, Tyskland



Fakta om Amiga 600

På CeBit messen i Hannover mødte Commodores Amiga 600 offentligheden for første gang. Den har hidtil her i landet været kendt og omtalt som Amiga 300, men sådan skulle det altså ikke være. Som du kan se på billedet ligner en Amiga 600 en almindelig Amiga 500 ret meget, bortset fra at den ikke er nær

så bred. Commodore har nemlig valgt at udelade det numeriske tastatur. Prisen på Amiga 600 bliver nogenlunde den samme som prisen på en Amiga 500 Plus, hvilket i øjeblikket er ca. 3695 kr. Til den pris inkluderes forbedringer så som indbygget TV modulator samt mulighed for at gøre brug af et hukommelseskort (cartridge) på imellem 512 til 4 MB. Et sådant hukommelseskort har intet tilfælles med det man traditionelt forstår ved et RAM kort, i stedet er det ideen, at man kan købe spil, der ligger på sådanne indstikskort. Fordelene ved at købe spil i denne form er dels den at man undgår piratvirksomhed, og dels at man kan afvikle spil og programmer meget hurtigt. Desværre koster indstikskort af betydeligt mere, end hvis spillet lå på almindelige disketter.

Amiga 600 kan fås med eller uden harddisk, og med harddisk vil den hedde A600-HD. Harddisken er intern (dvs. den sidder inde i maskinen), og størrelsen af tilgængelige harddiske er imellem 20 til 120 MB. Der kan tilsluttes et ekstra harddisk drev.

På siden af Amiga 600 finder du IKKE nogen ekspansionsport som det er tilfældet på Amiga 500. Ligeledes finder du heller ikke en standard trapdoor, hvilket i praksis vil betyde at Amiga 600 bliver inkompatibel med mange af de eksisterende Amiga hardware enheder.

Det er stadigvæk en 16 bit Motorola 68000 CPU der sidder inden i Amiga 600, og det er også værd at bemærke, at der som standard sidder 1 MB RAM. Operativsystemet i maskinen er den nye Workbench 2.04.

Den tyske chef for Commodore har beskrevet Amiga 600 som verdens stærkeste transportable farvecomputer, idet den hurtigt kan tilsluttes et TV, der normalt er at finde i ethvert hjem.



John Zinck hædret

Commodore holdt reception, da de skulle fejre direktør John Zinck' udnævnelse til Vice-President hos Commodore. Med denne titel får han nu sit eget sæde i den 14 mand store Commodore-bestyrelse. Som beskrevet i sidste nummer er omsætningen hos Commodore Danmark blevet så stor, at John Zinck nu skal stå til regnskab direkte overfor Commodores aktionærer.

Commodore holdt reception på Planetarium i København, for at fejre John Zinck's udnævnelse til Vice-President. Her står direktøren med en af gaverne - en Commodore-fisk.

Caligaris efterfølger

Hvis du har leget med 3D modellering a la Real 3D, så kender du måske også til Caligari. Det har nu fået en efterfølger, Caligari II, og med det er prisen blevet sat ned fra ca. 25000 kr. til under 5000. Lidt af et prisfald må man nok sige, men programmet er heller ikke så meget en udbygning, som en hjemmeversion af den oprindelige Caligari. Programmet indeholder en objekt-editor "Object Design", der giver dig mulighed for at beskrive alskens genstande i 3D. Det kan gøres på forskellige måder. Enten ved hjælp af "primitiver" dvs. kuber, kugler, cylindre osv. i valgfri mål, der så kan stykkes sammen til et helt objekt, eller vha. forskellige værktøjer såsom en fiktiv drejebænk eller ekstruderingsmaskine. Hvad er nu det? Ja, hvis du nogensinde har set en vanillekransmaskine, så ved du, at dejen bliver presset ud gennem et stjerneformet hul, så du får dej i stjerneformede stænger. Dette er den proces, der hedder ekstrudering.

Ved hjælp af disse værktøjer kan du faktisk lave utroligt mange ting, selv om det ofte kræver en del arbejde. Desuden er der muligheder for at sætte flere objekter sammen til en scene og at "mappe" overflader på, hvilket giver et raytracer-agtigt look uden at tage så lang tid. Caligari vil helst have en hel bunke RAM, og et acceleratorkort er heller ikke af vejen.



High density disk til A300

Fra Commodore i England forlyder det at man inden længe lancerer et high density diskdrev, som kan rumme hele 1,44 MB på blot en enkelt high density disk. På de nuværende Amiga-drev kan du som bekendt kun lagre 880 KB.

Polititræning på Amigaen

Det Amigabaserede Vistrain-system kan bruges til at optræne politibetjente i at håndtere uro og optøjer ved fodboldkampe og demonstrationer. Udviklingen af undervisnings-systemet er foregået på et politiskolegium, hvor man startede kort tid efter den tragiske Hillsborough-katastrofe (hele 95 fodboldfans døde).

Noget af det mest fascinerende ved hele historien er næsten, at Vistrain er lavet ved hjælp af AmigaVision, hvilket er et glimrende eksempel på, hvor stærkt en multimedieskine Amigaen faktisk er. Folke bag Vistrain lægger især vægt på at Vistrain på en Amiga er betydelig billigere end et tilsvarende system udviklet på en IBM kompatibel PC.

Amigaen går mod øst

Commodore har hidtil haft stor succes i Østeuropa, hvilket har ført til, at man nu har tænkt sig at åbne nye kontorer i indtil flere østeuropæiske lande. For nyligt har man åbnet kontorer i Warszawa og Polen, men det er kun begyndelsen på en række åbninger som bl.a. inkluderer lande som Tjekkioslovakiet og Ungarn, samt flere af de nye uafhængige stater.

Commodore kan oplyse, at man især har mødt interesse for C64'eren og den professionelle del af PC markedet. Men mon ikke de også snart får øjnene op for Amigaen?

Nye Input/Output muligheder

Fra firmaet Switchsoft kan du nu få en Input/Output port, der kan bruges til at kontrollere robotter, elektriske motorer, sensorer samt meget andet elektrisk udstyr. Når boksen er tilsluttet får du nemlig 8 outputs og helt op til 13 inputs.

Ud fra boksen går der ledninger ind til Amigaens printer- og joystick-port. Du kan kommunikere med portene ved brug af stort set alle programmeringssprog inklusiv basic.

Switchsoft
Tlf: 009 44 0325 482454
England



DUSØR 100.000 KR

Nu er jagten gået ind! I Danmark har priserne på spil og seriøse programmer længe ligget i et kunstigt højt leje. Dette skyldes de store mængder af uautoriserede PIRATKOPIER der sælges i "mørket". For at gøre det muligt, at der også i fremtiden skal være et stort udvalg af titler til din Amiga (til rimelige priser), indleder vi nu en

KLAPJAGT på pirater!!

SKAL JEG MELDE MIN NABO ???

Selvfølgelig er vi ikke ude på at ødelægge dit gode forhold til naboen, men kender du vaskeægte pirater af den værste slags, kan du nu tjene op til 10.000 pr. stk. vi får dømt for ulovligt salg af piratkopier. Vi udlover 10.000 kr. til hver af de fem første der hjælper os med at få dømt en Software Pirat! De næste ti kan hver tjene 5000 kr. pr. dømt Software Pirat.

BETINGELSER:

1. Anonyme anmeldelser modtages ikke.
2. Dokumentation for anmeldelsen skal vedlægges.
3. Dusør kan kun udbetales når den anmeldte er dømt for salg af piratkopier
4. Vi (SAP) forbeholder os ret til at vælge de sager, hvor vi skønner størst mulighed for resultat.

Med venlig hilsen

SAPU

Sammenslutningen af Amiga Program Udbydere

SuperSoft, Amiga Warehouse, Digital Vision, Inter Activision & Silverrock Productions

Kontaktadresse: SuperSoft. Åboulevarden 51, 8000 Århus C



Ny version af VistaPro

Virtual Reality Laboratories Inc er netop kommet med version 2.0 af deres VistaPro. Programmet laver 3-dimensionelle landskabsbilleder, med træer, floder, skygger og meget andet. Med version 2.0 kan du også rende (beregne) billeder til DCTV, HAM-E og Firecracker 24 bit. I den tidligere version af VistaPro var du tvunget til at rende tilfældigt skabte billeder. Nu kan du imidlertid load IFF billeder ind, og konvertere disse om til landskaber.

Programmet bruger nu kun tid på at beregne synlige dele af billedet, og det er af den grund blevet en del hurtigere.

Af andre interessante muligheder i VistaPro 2.0 er en wireframe preview funktion (a la Deluxe Paint animationer), der tillader dig at vurdere dit billede, før du sætter computeren i gang med at regne på det. Du kan også sætte VistaPro til at lave en hel animation, ved at sætte programmet til at lave en serie af flere billeder.

Der er desuden kommet nye skyggeeffekter samt forskellige detaljeringsgrader på træer. Prisen på VistaPro ligger på ca. 100 dollars, hvilket svarer til ca. 640 kr.

Som en tilføjelse kan vi fortælle, at Arthur C Clarke (forfatteren til 2001) bruger VistaPro til at rende billeder til sin kommende bog om terraformning af Mars. Bogens titel bliver: The Snows of Mt. Olympus: A Garden on Mars.



Amiga CDTV system



På Cebitmessen kunne man fornyligt beskue et helt nyt Amiga CDTV system, som Commodore har valgt at kalde Amiga CDTV. Det består af en CDTV player, et infrarødt keyboard, diskdrev, mus samt et Amiga operativsystem med manual. Alle herlighederne er designet i sort så de matcher med CDTV'ens look. Enhederne i systemet kan naturligvis også købes hver for sig.

Ingen virus, tak!

ROCLite hedder det nye diskdrev fra ROCTEC. ROCLite er, udover at være et almindeligt diskdrev, forsynet med en nooclick-funktion, samt en særlig virus-beskytter, der sørger for at der ikke kan komme virus i boot-blocken på disketten. ROCLite er samtidig verdens mindste 3,5" diskdrev til Amiga 500.

Rombo, der jo er kendt for deres framegrabber, kommer nu alletiders soundsampler til Amiga. Megamix-master hedder den nye pakke, der sammen med selve sampleren indeholder et samplerprogram med mange gode funktioner. Her kan bl.a. nævnes MIDI-kontrol og indbygget sequencer, samt en mængde live-effekter. Sampleren har gennemført stik til parallelporten, så printer o.lign. kan fungere samtidigt.

BMP-Data, 4227 8700

Amiga Expo i Jylland!

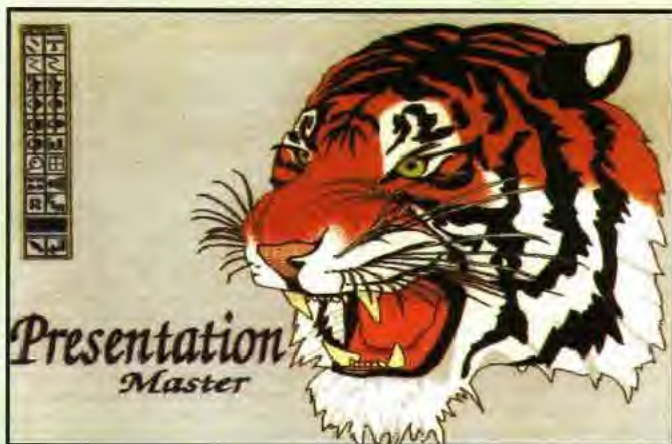
Det Nye COMputers kæmpearangement, Amiga Expo, er blevet så stor en succes, at vi har besluttet os for også at holde en tilsvarende udstilling i Jylland, til efteråret i årl Nærmere bestemt Marselisborg-hallen i Århus, så der skulle være plads nok til alle interesserede.

DNC's chefredaktør Christian Martensen siger det således: "Nu har vi holdt Amiga Expo i København de sidste 4 år - mon ikke det snart er på tide, at vi også lavede et tilsvarende show for vores jyske læsere!"

Og det må vi jo sige ja til, så sæt kryds af i kalenderen ved datoerne 26-27 september, 1992, og kom og oplev det sidste nye til DIN Commodore!

Vi vil selvfølgelig holde dig tæt orienteret her i bladet de næste par måneder, så - stay tuned!

Yderligere info: 33 91 28 33, Att.: Christian Martensen



Største Amigaprogram til dato?

Hvis Presentation Master ikke er det bedste Amigaprogram til dato, så er det i hvert fald det største. Tretten(!!) disketter fylder systemet, og så er mange af filerne endda pakkede.

Umiddelbart er programmet lidt svært at sætte i bås, for det er faktisk en masse ting på en gang. Det er beregnet til at lave flotte præsentationer, kaldet slides, og hertil har du et struktureret tegneprogram, et lille spreadsheet til at konstruere grafer, en effektiv fontgenerator samt forskellige moduler til at ordne dine slides i en passende rækkefølge.

CSA fordobler hastigheden på A2630

CSA er kendt for at lave acceleratorkort til Amigaen, og et af de seneste skud på stammen er det nye Rocket Launcher. Det skal siges med det samme, at du kun kan bruge Rocket Launcher hvis du er den heldige ejer af Commodores A2630 acceleratorkort (med en 25 MHz M68030 processor). Ved at tilføje Rocket Launcher fordobler du hastigheden, idet der herved tilføjes en 50 MHz 68030 processor og en 68882 matematisk coprocessor.

CSA oplyser også, at der snart kommer en opgraderet version af den populære Mega-Midget Racer kaldet 38 Special. Dette kort er et 38 MHz 68030 kort til Amiga 500, 1500 og 2000. På kortet sidder der 4 eller 8 MB 32-bit dynamisk RAM, og der er desuden mulighed for at tilføje 2 MB ekstra superhurtig static RAM.

Et helt nyt 68040 25 MHz kort kommer der også inden længe fra CSA. Kortet hedder CSA 40/4, og du kommer ikke til at kede dig, for på kortet sidder 1 MB superhurtig static RAM, og 4 MB 32-bit dynamisk RAM. På kortet kan der max. sidde 64 MB RAM.

På CSA 40/4 finder du desuden 2 serielle porte, hvoraf den ene er af RS422 typen, således at du kan benytte AppleTalk netværk med den rigtige software. Desuden findes der en ekspansions port for ekstra RAM over de 64 MB, samt en superhurtig SCSI controller for harddisk tilslutning. CSA 40/4 kan fås til Amiga 1500 eller 2000.

Hvis du ikke kan vente til CSA produkterne kommer over pytten, så skriv eller ring til:

CSA
7564 Trade St.
San Diego
CA 92121 USA
Tlf. 009 1 619 566-3911
Fax. 009 1 619 566-0581



Med sommeren på vej er der måske nogen, der ville mene, at der ikke er tid til at sidde inde og spille computer. Men nej! Brevbunken er større end nogensinde før, og op af trolldmandens hat blev der i denne måned fremtryllet følgende kupon:

David Arnholm
Grønningen 21
1270 København K
- der er amiga-ejer og har vundet en spilpakke.

AMIGA

Utallig men sandt: Railroad Tycoon, over et år gammelt, holder stand på førstepladsen, men trues af nye kandidater. Monkey Island er helt ude af listen. The Godfather er på vej op af listen, mens Project-X debutterer på en andenplads:

1. Railroad Tycoon (1)
 2. Project-X (2)
 3. The Godfather (5)
 4. Gateway to the Savage Frontier (ny)
 5. Lotus II (4)
- BOPLERE:** Monkey Island, Lemmings, Thunderhawk.

C-64

Ikke rigtig noget nyt. I deres indbyrdes slagsmål har Creatures aftrækket Turbocharge, mens rol-

lepillene stadigvæk står stærkt.

1. Creatures (2)
 2. Turbocharge (1)
 3. Terminator 2 (4)
 4. Ultima VI (3)
 5. Death Knights of Krynn (re-entry)
- BOPLERE:** Gateway to the Savage

Frontier, Rick Dangerous II, Last Ninja III.

Dette er, desværre, den sidste hitliste foreløbig. Vi har lagt hjørnerne i blød, og kommer snart med en afløser - indtil da må du have tålmodighed, og holde øje med bladet!

Her min top 5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Send kuponen til:
Det Nye Computer
HITLISTEN
St. Kongensgade 72
1264 København

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

ET SANDT SKANDINAVISK ALTERNATIV

Bliv medlem og opnå 10% på alle dine spilkøb!

Få S.S.C. sidste nye medlemsblad og katalog lige ind af døren.

Kømp katalog for C&A, Amiga, PC, Mac & CDPI/CDI



60 store medlemsblad i farver der fortæller dig om alle nyhederne, tips og hvad fremtiden vil byde på.

... Og bliv samtidig medlem af Nordens største softwareklub for

kun 125,- om året!

Desuden får du -

- yderligere 4 stk. S.S.C. magasiner ind af døren
- en folder til at samle rabatstempler
- et flot plastik medlemskort

Bliv medlem på 86 181 545, eller få en blanket hos din nærmeste forhandler

Merlin Computer

Lyngby, Høje Tastrup, Ishøj
Næstved, Slagelse, Odense, Vejle
Esbjerg, Århus, Herning & Aalborg

A.J. Data, Hillerød
Centrum Foto, Esbjerg
Computershoppene, Holstebro
Olsen Foto, Ringsled
Olsen Foto, København
Schwan's Bog & Ide, Helsingør

Stor & Liten

Årlov, Eskilstuna, Göteborg
Lund, Malmö, Stockholm
Örebro, Uppsala & Västerås



THE SHOW MUST GO ON

**ECTS adskiller sig fra Amiga Expo på to måder.
Det handler ikke kun om amiga, og det er ikke nogen expo.
Men hvad er det så?**

Af Christian Sparrevohn

ECTS - de fire små bogstaver har en nærmest magisk klang i ørerne på alverdens computerbranche-folk. Det er tydeligvis stedet, man skal ses, hvis man da ønsker at VÆRE noget inden for den mere underholdningsprægede del af computerbranchen - eller hvis man bare vil se, hvad der kommer til at ske det næste halve år...

ECTS står for Entertainment Computer Trade Show, og er et såkaldt Press and Trade-Only Show. Det er med andre ord kun ansatte fra firmaer og en samling journalister, der får lov til at komme ind.

På ECTS fornemmer man meget hurtigt, at computerbranchens mennesker kan deles op i store grupper. Der er udstillerne, der består af smukke(!) PR-kvinder, brillant-fyre i elastelige jakkesæt (sælgerne!) og programmørerne. De sidste er karakteristiske med deres lange hår, deres uldne sweatre, deres fedtede briller og temmelig usunde udseende.

Indkøberne, der kom til showet for at lave forretninger, var af alle afskyninger, og pressen bestod

af sortklædte, Bohème-inspirerede fotografer og så de skribenter, der havde slipset stramt bundet, og ikke så ud til at befinde sig vel. I denne gruppe var jeg.

Oceaner af spil

Turen startede hos Ocean, der har mange spændende ting på programmet. Mest interessant er nok Epic, der har været forsinket i mere end to år. Men Susan Wilding, PR-coordinator hos Ocean, påstod, at NU var ventetiden også slut. Lad os nu se... Epic er lavet af folkene bag F-29 Retaliator, og grafikken virker meget overbevisende. Ocean selv kaldte det en milepæl - lad os nu se...

Og før vi får syn for søvn, skal vi først have fornøjelsen af Sim Ant, der i hvert fald bliver anderledes. Som dronning i en myrekoloni skal du sørge for, at dine små mangelbenede fæller spredt sig, indretter en god myretue, finder mad (i menneskers huset) og udkonkurrerer en fjendtlig myretue. Vi må bare håbe, at der ikke er bugs i spillet...

Push-Over lyder om muligt endnu mere mærkeligt. Ocean har her allieret sig med en stor

engelsk snack-producent (Smiths Crisps for de interesserede!), og laver en virkelig massiv markedsføringskampagne med præmiekuponer i de knasende poser. Og spillet - tjaa, Ocean glemte helt at fortælle noget om det!

Ellers har vi jo Parasol Stars (fortsættelsen af Rainbow Islands) og Hook at glæde os til. Men Ocean er ved at lave nye aftaler med nye teams - og det bliver dem, der kommer til at udgive det spændende Sensible Soccer, Sensible Soccer er programmeret af fyrene bag SEUCK, og ser ud til MÅSKE at kunne nå Kick-Off II højder. Spillerne er mindre, der er 750K forskellige tilskuere-lydefakter, man kan kaste sig frem i hovedstødene o.s.v.

Forventes ude i juli.

De gyldne U.S.Gold

U.S.Gold er uden tvivl blandt de mest produktive i spilbranchen. Rollespils-fans'ne kan se frem til følgende S.S.I.-titler: Pool of Darkness, The Dark Queen of Krynn, Matrix Cubed (Buck Rogers II), Treasures of Savage Frontier og naturligvis Eye of the Beholder II, der skulle være ude,

når du læser dette. Det store spørgsmål var selvfølgelig, hvornår de ville udgive Monkey Island II - Nicola smilede undvigende og sagde, at det ville blive rigtig flot...

Det samme kan siges om Links, der er lavet en preview af i nr. 4 - og U.S.Gold tror så meget på den titel, at de allerede har lavet en bunke data-disks med forskellige baner for golf-tilhængere. Derudover kunne U.S.Gold præsentere andre "småting" som The Manager (det oversatte Bundesliga Manager), Might & Magic III, Indiana Jones and the Fate of Atlantis og naturligvis mængder af lavpristitler og kompilationer.

Mere interessant virkede Free D.C.I., der er første del af en ny serie med fællesbetegnelsen Cineplay Interactive. Her er tale om interaktive film af folkene bag de nu lukkede Cinemaware, og første del foregår i en uhyggelig Human Zoo.

Menneskene eksisterer nu kun i zoologiske haver, med besnede maskiner. Din opgave er at ændre det billede. Alt sammen godt nok, men klog af skade fortæller U.S.Gold os hverken noget om,

hvilke maskiner det udkommer til eller hvornår.

Microprose flyver højere

Microprose er et meget seriøst firma - og det gør de alt for at understrege. Deres "Press Pack" (en masse materiale, der er produceret specielt til os små anmeldere!) er på samme tykkelse som telefonbogen, og ikke meget mere farvefyldt. Til gengæld er der masser af oplysninger:

Microprose har slået pjalterne sammen med Spectrum Holobyte (læs: opkøbt!) og er dermed helt dominerende på simulationsområdet. Og det fejrer de med en række nye udgivelser, den ene mere avanceret end den anden.

Tag nu f.eks. ATAC. Forkortelsen dækker over Advanced Tactical Air Combat og er navnet på din kampgruppe. Dit mål er at bekæmpe Colombias narkotikakarteller, og til det formål har du fire F-22 jagerbombere, 2 helikoptere og 250 agenter og tropper. Og du styrer det hele! Du bestemmer selv missionerne, skal få det hele til at hænge sammen, og får forhåbentligt brændt nogle marker af...

Mere traditionel er Falcon 3.0, der allerede er ude til PC, og indeholder så mange features, at vi ikke kan have dem med her. Se Games Preview for detaljer.

Af andre flysimulatorer kan nævnes B-17 Flying Fortress, der kommer til at foregå under 2. Verdenskrig. Spillet kommer i sin udformning til at ligne det gamle Destroyer, hvor der er en mængde forskellige positioner i flyet, som du alle kan overtage, hvis det bliver nødvendigt. Forvent det ikke før august.

Derudover lancerer Microprose den første Harrier-simulator, men detaljerne er sparsomme.

Desuden udgiver Microprose spil, der er lidt mere fredelige: Super Tetris, Crisis in the Kremlin og rollespillet Darklands er alle på vej. Hold øje med din Games Preview-sektion.

Kunsten at være elektronisk

Electronic Arts var yderst professionelle. Efter en kop kaffe og en bred orientering, blev jeg vist rundt af et hold programmører, der hver havde DERES kæledægge...

For en af dem var det den kommende stortitel The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel, der meget vel kan blive det grafiske adventure over dem alle. En brutal mord er løst i London og får Jack the Ripper til at ligne en spejderdreng med en tandstikker. Det er op til Sherlock, assisteret af sin ven Watson at finde ham, mens han

rejser rundt i Victoria-tidens tågede London. Alle de kendte steder er med i spillet, og på spørgsmålet om størrelsen på spillet, blev der næsten uherlig hvisket et svar: 15-20 Megabytes. Skal vi håbe på en Amiga-konvertering?

Altting blegnede ved siden af denne mastodont, men der er andre spændende ting på vej. Risky Woods er et japansk-inspireret, engelsk-sproget spil fra de spanske fyre fra Dynamics. Spillet er det typiske platformspil, der især sætter på flot grafik, men ellers ikke ser ud til at kunne klare sig i konkurrencen med andre store titler. Siege er derimod mere originalt, og ligner lidt en fortsættelse til Castles. Du er borgherre i et middelalderslot, og skal modstå en krævende belejring. Alle slags væsner vil angribe, og du skal anbringe soldater, fylde lagrene og modstå alle deres sindrige belejringsmaskiner. Men selv kan du også angribe, have flere slotte på samme tid eller selv lave dine scenarier. Det virker bedre end Castles (men der skulle heller ikke så meget til!)

Castles var programmeret af Interplay, der har en ny titel på vej. Star Trek: The 25th Anniversary er ventet med spænding, og ikke uden grund. I spillet har du kontrol med alle Enterprises systemer og våben, og handlingen er bygget op som TV-episoder, der hænger sammen. Og er man glad for rumfart, er der jo altid Buzz Aldrins Race Into Space at glæde sig til. Her simuleres en tur til månen, og du skal vælge alt udstyret, træne astronauterne og vælge hvilken vej, I skal flyve. God tur!

Et besøg hos Domark

Den altid-glade Alyson Stroud fra Domark lod sig ikke mærke med, at det var 8 timer siden, hun havde sit første møde. I sin sædvanlige, smilende stil præsenterede hun en række nye produkter.

Mest iøjenfaldende var CDTV-udgaven af Trivial Pursuit, som vi tester så hurtigt som muligt. Den animerede fugl TP er vært, og som sine gæster har han Napoleon, Shakespeare, Adonis og andre, der præsenterer de 2000 spørgsmål. Alt er ledsaget med tale (på fem sprog) og fremragende grafik. Det kan blive den helt store sællert for Domark!

For dem uden det dyre isenkrum, kan Domark tilbyde sit bidrag i kapløbet med Microprose: Hvem laver den bedste Harrier-simulator? Harrier Assault ser lovende ud, og er programmeret af folkene bag Mig-29-spillene. Programørholdet er kendt for sin originalitet, og har da også lusk et par spændende ting ind



Microprose havde mange spændende ting med - her er Harrier.



Addams Family fra Ocean tegner lovende!



Core Design fortsætter med at brillere - Premieren er næste skud på stammen.

i Harrier Assault. Præcis hvad ser vi først til september.

Men det skal være mere end godt, hvis det ikke skal blive sat i skyggen af Domarks Columbus. Handlingen er sat 500 år tilbage i tiden, og du har rollen som kongen i en af de gamle, store europæiske nationer. Du skal lede skibsbygning, men du skal også

opdage, finansiere og lede søslag mod de andre. Er der ikke penge nok til dine spændende togter, er piratvirksomheden en fristende finansieringskilde! Blandt de mindre iøjenfaldende titler er Euro Football Champ, konverteringen Rampart, Rugby 2 og et mystisk spil med titlen Head to Head. Vi ved kun, at det er en fly-

◀ simulator hvor Øst møder Vest, men mere vil ingen røbe. Nogen gange spørger man sig selv, om firmaerne selv ved mere, eller om de bare slynger en titel ud?

Hjernesvind hos Mindscape

Mindscape er ved at blive et rigtigt stort firma, især på PC. Udo-ver den fantastiske Ultima-serie (og tro mig: Ultima VII er det flotteste, jeg nogensinde har set på en computer!), er der mange andre gode ting. Legend er endnu et rollespil, bygget op på samme måde som Shadowlands. Det spændende skulle være, at det indeholder det mest omfangsrige magi-system af alle spil og at der skulle være animerede sekvenser. Det er nu svært at se, at det skulle kunne skille sig ud fra mængden.

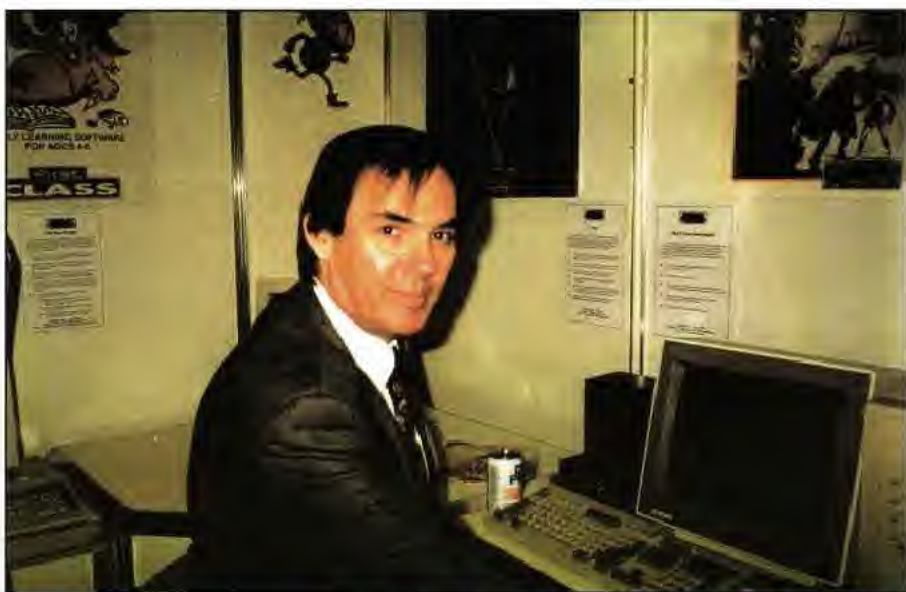
Mere interessant er D/Generation, hvor et farligt væsen har besluttet sig for at hævne sig mod en samling videnskabsmænd. Væsnet kan forklæde sig selv som en stol, et gulv eller et helt rum, og du skal finde spor og computer-oplysninger, der kan fortælle dig, hvad der gik galt, og hvad du skal gøre. Men undervejs skal du slås mod de mest bizarre livsformer i et landskab, der indeholder masser af neonfarver. Hvad de dog ikke gør for at være originale, de firmaer...

Og alt det løse...

Der var masser af andre firmaer (over 100!), men mange af dem fremviste kun få nye ting. En kortfattet gennemgang. System 3 måtte aflyse vores møde, men kan endelig præsentere Myth, der skulle være ude nu. Det samme kan siges om et meget mærkeligt spil, Silly Putty, hvor du er en klat budding i et bizart land. Jo, programmøren virkede nu også lidt speciel, ved nærmere eftertanke...

Team 17 havde kun en lille stand, men kunne vise noget, der understreger deres uovertrufne klasse: Superfrog, et platformspil med fantastisk grafik og gameplay, programmeret af alle dine favoritter fra Alien Breed og Project-X. Alien Breed II er på vej, ligesom et bilsplid ved navn O.H.P.Racing og mere action i Codename:Assasin. Hvornår bliver Team 17 købt op?

Core Design kunne fremvise deres utrolige Jaguar XJ220 (se DNC 5-92), Chuck Rock II og et meget originalt spil ved navn Premiere. Du er en filminstruktør, der bliver fanget i sine egne film, der inkluderer Horrorfilm, tegnefilm og sågar en sort/hvid stum-film! Desuden kan vi glæde os til Core Designs første grafiske adventure, Curse of Enchantia - og grafikken er digitaliseret airbrush!



Ikke alle programører er lige unge. Her er en af Gremlins nyeste kodere, der står bag Plan Nine from Outer Space - spillet, der er bygget over verdens værste film.

Ingen ved hvor meget det kommer til at fylde.

Gremlin har masser på programmet, men til gengæld også meget travlt. Af deres materiale kan man dog finde ud af, at titler som Plan Nine from Outer Space, Flag og sågar en Lotus-the Final Challenge kommer ud inden september. Desuden kan vi spændt afvente Daemonsgate 1: Dorovans Key, der blev demonstreret

af en ridder i rustning! Hvad visse folk ikke gør for lidt opmærksomhed...

Det samme kan siges om Empire, der var meget optagede af deres Pacific Island (se test i dette nummer!). Derudover kommer endnu en tegnefilm fra Don Bluth, og denne gang skulle den indeholde - hold jer fast - Gameplay! Guy Spy er navnet, missionen er kontraspionage og fjenden

hedder noget så malerisk som Von Max. Flere oplysninger kender vi ikke!

Desuden kommer strategispillet Campaign, en rollespilsserie (endnu en!) med navn Cyberspace, Megatraveller II og meget, meget mere.

What is the trend?

Meget overvældende var det virkeligt, og ømme fødder og snurrende hoveder var fællesnævneren for alle de besøgende. Men der er rigtig gode ting i vente - specielt hvis man kan lide rollespil! Alle firmaer med respekt for sig selv har noget på vej på den front, så forhåbentlig vil de, i et forsøg på at udkonkurrere hinanden, nå meget høje standarder. Hører du, Jakob Sloth?!

Mange demonstrerede også fodboldspil, der skal lanceres i forbindelse med EM i Sverige, og her var spændende bidrag fra Elite, Mindscape, Ocean og Domark. Til gengæld kunne flere firmaer fortælle, at de var færdige med at programmere Shoot'em-ups - Project-X har været en stor mundfuld.

Det store spørgsmål som firmaerne stillede os var: Hvordan går det med CDTV i Danmark? Mange firmaer har en enkel eller to CDTV-titler på bedding, men har ikke lyst til at udgive dem, før der virkelig er solgt nogen maskiner. Det er en svær cirkel at bryde, for hvem vil købe en maskine uden god software? Domark viser et godt initiativ med TP, forhåbentlig følger andre af de store efter.

Og Commodore brugte showet til at fremvise deres nye A-600, en lille fræk sag, der kommer i en



Spil, spil og efter spil. Her er det Virgin, der viser frem...

udgave med indbygget 20 Mbyte harddisk, uden numerisk tastatur og med alle de chips, der sidder i en A-500+ - samt et par ekstra detaljer. Den skal blive spændende at følge.

Dyb godnat med ECTS

Ligeså professionelt showet var, ligeså farceagtig var The ECTS Awards-Night, hvor over 50 blade fra hele verden (heriblandt os!) havde afgivet stemmer til noget, der skulle have svaret til computerverdens Oscars. Når jeg skriver "skulle" skyldes det, at der næppe er nogen, der ville kalde det for ærefyldte øjeblikke - selv ikke dem, der modtog priserne! Rammerne var ellers sat for en hyggelig aften - de samme smukke PR-kvinder var til stede, der var fri bar og god mad. Men prisoverrækkelsen var en farce, hvor de ellers så høflige englændere opførte sig temmelig unpolitelyt. Man klappede kun af dem, der tilhørte ens eget firma, så når nogle af de små firmaer vandt, var der tavshed i hele salen. Arrangørerne, der ofte blev afbrudt af musik, der ikke skulle have været der, måtte flere gange anmode folk

om at KLAPPE. Prøvede vinderne at holde en lille tale, blev de brudt afbrudt No speeches, please! We have an extremely strict schedule. Man var forsinket en halv time, og det tog et kvarter at udklære vinderne.

Og dermed sluttede en toparangeret udstilling med en fiasko-fest. Men mon ikke det er de samme, der dukker op til ECTS-showet i efterårsferien? Jeg er der i hvert fald!

Vindere af ECTS-awards 1992

Bedste grafik
Wing Commander II
Bedste lyd
Wing Commander II
Bedste RPG/adventure
Eye of the Beholder
Bedste konsol-spil
Sonic the Hedgehog
Bedste grafik-program
Deluxe Paint IV
Bedste hardware-producent
SEGA
Bedste programrør-redskab
AMOS-3D
Bedste spil
Lemmings
Bedste firma
MicroProse



MicroProse blev valgt til Årets Software-firma, og modtager her prisen på ECTS' pendant til Oscar-prisen.

Månedens abonnements-vindere!

Vinderene i vores fantastiske præmie-udtrækning FOR ABONNENTER er fundet! Se også straks, om DU har vundet!

Roskilde
3. præmien, kr. 1000: Niels Schumm, Helsingør

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

John Hamilton, Næstager, Peter Hasselriis, Værløse, Morten Nielsen, Sorø, Sune Nielsen, Esbjerg V., Poul Laursen, Kbh. p., Allan S. Jensen, Karlse, Martin Lave, Fåborg, Ib Hjermitslev, Brønderslev, Finn Nielsen, Hobro, Søren Andersen, Åbyhøj, Svend Grunbaum, Egå, Hanne Jensen, Ålborg, Anders Jacobsen, Århus C., Johnny Nielsen, Søborg, Kenneth Hansen, Lille Skensved, Hjortespring Skole, Herlev, Morten Kongsted, København K., Claus Jepsen, Kirke Hyllinge, Martin L. Hansen, Tranekær, Paw Larsen, Kalundborg, Bjarne Frøberg, Mundelstrup, Jan Mansoor, Nicolai Stok, Sønderborg, Johnny R. Petersen, Hvidovre, Ole Grotlund, Kastrup, Lene Pedersen, Esbjerg Ø., Henrik Langer, Brønderslev, Allan Mikkelsen, Svendborg, Uffe T. Hejlesen, Støvring, Jacob Hansen, Rødekro, Per Nielsen, Godthåb, Kjeld Wangsbøll, København S., Sven Madsen, Hobro, Bent Langholm, Grenå, Kim Andersen, Herlev, Flemming Vinter, Herlev, Benny Nielsen, Albertslund, Ryan Fledelius, Skovlunde, Stig Johannsen, København, N. Finn Laursen, Naksø, Martin Carlsen, Gråsten, Kim Kyndesen, Videbæk, David Arnholm, København K., Søren Christensen, Klarp, Simon Holte, Hørsholm, Troels Knak-Nielsen, Stenløse, Gert Pedersen, Rønne, C. Maaløe-Jørgensen, Græsted, Michael Winum, Rødding, T. Adelborg, Give.

OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!



Sidste måneds vinder af førstepræmien kr. 5000,- Karsten Bech, valgte at få sit gavekort udstedt til Betafon. Husk, at du selv kan vælge, hvilken annoncer i DNC gavekortet skal udstedes til.

Torben Skou Nielsen i Randers er blevet kr. 5000,- rigere! Torben er Det Nye Computers heldige vinder, i den spændende præmie-udtrækning blandt abonnenterne! Han betalte sit abonnement til tiden, og deltog derfor automatisk i udtækningen. Husk at det skal du også gøre, for at deltage.

Er du ikke abonnent endnu, kan du indsende kuponen, som du finder andetsteds her i bladet.

"Lutter dovenskab"

Torben Nielsen har faktisk været abonnent på DNC i snart 3 år nu, så det er ikke fordi, at han havde mulighed for at vinde kr. 5000,- at han tegnede abonnement - "Nej, jeg gjorde det af lutter dovenskab! Det er så rart, når bladet bliver bragt direkte til døren, istedet for at man skal ned i en kiosk og købe det - man risikerer jo så også, at det er udsolgt!", siger Torben.

Og det har han jo ret i, plus at alle abonnenterne modtager bladet pakket ind i plast - alt for kunderne.

Torben, der fylder 36 til efteråret, startede med en Spectrum, gik over til Commodore 64, og købte så for 1/2 år siden en Amiga 500, der er blevet kraftigt udvidet i mellemtiden: harddisk, intern 512 KB udvidelse (Commodores egen), plus 2 MB yderligere RAM. Torben ønsker sig også 1 MB chipram, for han arbejder meget med tegneprogrammer o.lign. Han store interesse er bearbejdelse af scannede billeder, og til det formål har man jo brug for megen hukommelse.

En del af de kr. 5000,- går nok til en håndscanner, men ellers ved Torben ikke endnu, hvad pengene skal bruges til, "men gavekortet skal ihvertfald udstedes til Amiga Warehouse", fortæller Torben, der har handlet mange gange i den århusianske butik.

Så tillykke herfra til Torben, der flaks får tilsendt et gavekort til AmigaWare, pålydende kr. 5000,-.

Vi glæder os til at se hvem der bliver den heldige i næste måned - DIG måske...?

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Torben Skou Nielsen, Randers
2. præmien, kr. 1000: Anja Nielsen,

AMIGA

AMIGA COMPUTERE:

A500	2999.00
A500 plus	3695.00
A2000 UDEN MONITOR	5995.00
A2000 MED MONITOR	8495.00
A3000 25MHz UDEN MONITOR:	
MED 50MB HD	16250.00
MED 100MB HD	18625.00

A500 plus PAKKER:

"AMIGA COMBI"	
KICKSTART 1.3 & 2.0	
SAMT OMSKIFTER	4395.00

"CARTOON CLASSICS"

TV-MODULATOR, TEGNE-PROGRAMMET DPAINT III, SAMT SPILLENE:	
LEMMINGS,	
THE SIMPSONS OG CAPTAIN PLANET	4495.00

"PERSONAL COMPUTER"

INTERWORD V 1.5, MINI INTERBASE, MINI INTERSPREAD, SAMT SPILLENE: OUT-RUN & SOCCER	4495.00
--	---------

RAM UDVIDELSER:

RAM "LØSE" PR. MB	500.00
MEGACHIP TIL 2MB	
CHIPMEM UDEN 8372B	1995.00
FAT AGNUS 8372B	575.00

A500 INTERN MED BATTERIBACKUP & UR:

512KB	299.00
2MB-KORT UDEN RAM	599.00
2MB-KORT MED RAM	1399.00
4MB-KORT UDEN RAM	1495.00

A500+ INTERNT

1MB	749.00
-----	--------

A1000 INTERNT

1.5MB-KORT U. RAM	2395.00
-------------------	---------

A2000 INTERNT

8MB-KORT MED 2MB	1599.00
------------------	---------

A500/A500 PLUS EXTERNT:

1MB I SMALL SUPRA BOX MED GENNEMFØRT DMA PORT OG PLADS TIL 8MB RAM	1295.00
--	---------

HARDDISKE:

LØSE:	
20MB 2.5"	2995.00
42MB 2.5"	4185.00
64MB 2.5"	5350.00
52 MB QUANTUM	2225.00
105 MB QUANTUM	3775.00

A500/A500+:

20 MB A590 MED PLADS TIL 2 MB RAM	3495.00
44MB SYQUEST DRIVE TIL UDSTIFTET DISKS	3495.00
44MB SYQUEST DISK	849.00



A500/A500+ (FORTSAT)

SUPRA-DRIVE 500 XP	
EKSTERN BOX MED PLADS TIL 8MB RAM, GENNEMFØRT DMA-PORT SAMT SOFTWARE	
52MB QUANTUM HD MED MONTERET 1MB RAM	4695.00
BOXEN UDEN RAM OG 3.5" HD	2095.00
EKSTERN HD KIT UDEN 3.5" HD	1395.00
ICD INTER KIT UDEN 2.5" HD	1195.00

A2000:

20 MB COMMODORE HD	2295.00
50 MB COMMODORE HD	3875.00
52 MB SUPRA QUANTUM HD INCL. SOFTWARE	3495.00
LOS SCSIcontr.	
INCL. SOFTWARE	1295.00

A500 TILBEHØR:

EPROMBRÆNDER	1595.00
EROMKORT 1MB	695.00
DMA-PORT EXPANDER	585.00
RELVE-KORT	995.00
AKTION REPLAY MKIII	999.00

A500 TILBEHØR (FORTSAT)

STØVLÅG BLØD PLAST	98.00
STØVLÅG HÅRD PLAST	150.00

A2000 TILBEHØR:

INTERN GENLOCK	495.00
2MB SUPRA RAMKORT	1599.00
PC XT KIT	3495.00
PC AT KIT	4695.00
AKTION REPLAY MK III	999.00
BUS OG AFBRYDER	699.00

DISKETTEDREV:

INTERNE DREV TIL:	
A500/A500+/A2000	695.00
A3000	1495.00

EXTERNE DREV TIL AMIGAER:

COMMODORE 1011 3.5"	1095.00
3.5" MED GENNEMFØRT BUS OG AFBRYDER	699.00

TILBEHØR:

TRACK DISPLAY	295.00
BOOT-SELECTOR	
DF0: DF1: DF2:	135.00

MONITORER:

TIL A3000:	
COMMODORE 1960	4995.00

MONITORER: (FORTSAT)

TIL A500/A500+/A2000:

COMMODORE 1084 STEREO:

EXCL. KABEL	2299.00
INCL. KABEL	2399.00

MONITOR-TILBEHØR:

PHILIPS TV-TUNER	995.00
TV-MODULATOR	295.00
MONITORKABEL	225.00

MUS & TRACKBALLS:

MEGA MOUSE 280 DPI	295.00
OPTISKMUS 300 dpi	595.00
TRACKBALL TKB-MT	495.00
TRACKBALL TKB-MT-A	695.00
INFRARØD MUS	795.00
ALFA DATA MUS MED HOLDER OG MATTE	395.00
COMMODORE MUS	295.00

PRINTERE:

ALLE PRINTERE LEV. M. KABEL

9-NÅLS:

STAR LC 20	1895.00
MPS 1230	1695.00

9-NÅLS FARVE:

STAR LC 200 C	2695.00
MPS 1550 C	2695.00

24-NÅLS:

STAR LC 24-20	3250.00
STAR LC 24-200	3395.00

24-NÅLS FARVE:

STAR LC 24-200 C	3995.00
------------------	---------

INKJET:

MPS 1270	1995.00
----------	---------

BUBBLEJET:

BJ 10 ex INCL. PRINTER-DRIVER TIL AMIGA	2995.00
BJ 10 ARKFØDER	850.00

LASERPRINTER:

STAR LS8II, 8 SIDER PR MIN	
m. 1 MB RAM	8535.00
STAR LS04, 4 SIDER PR MIN	
m. 1 MB RAM	8745.00

PRINTER TILBEHØR:

STANDARD PARALLEL KABEL	195.00
SPECIAL PARALLEL KABEL TIL A1000	199.00

AUTOMATISKE OMSKIFTERBOXE:

TIL 2 PRINTERE	595.00
TIL 4 PRINTERE	885.00

MANUELLE OMSKIFTERBOXE:

TIL 2 PRINTERE	225.00
TIL 4 PRINTERE	295.00

STAR MATRIX SPRINTERE LEVERES MED DANK MANUAL, OG 2 ÅRS GARANTI

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

til bundpriser

DISKETTER 10 STK.:

BASF 5.25" DS/DD	78.00
ESSELTE 3.5" DS/DD	99.00
ESSELTE 5.25" DS/DD	46.00
NO NAME 3.5" DS/DD	46.00
NO NAME 5.25" DS/DD	46.00
TAKE AWAY 3.5" DS/DD	46.00
TAKE AWAY 5.25" DS/DD	46.00
100 NO NAME 3.5" DS/DD	399.00

PROGRAMMERINGS- SPROG

AMIGA COMAL	485.00
AMOS, THE CREATOR	695.00
AMOS, THE COMPILER	399.00
AMOS, 3D	449.00
AMOS, EASY	479.00
INTERASM	695.00
LATTICE C5.5	1875.00
LATTICE ++	949.00
MODULA 2 M2AMIGA	1995.00

VIDEO/GRAFIK:

SHARP JX 100 m.	
SCANLAP	4995.00
HANDSCANNER	
INCL SOFTWARE	
256 GRÄTÖNER	1699.00
SCALA PRESENTATION	4875.00
VIDEON 3.0	2995.00
DIGI VIEW 4.0	1895.00
DELUXE PAINT 4	999.00
DELUXE VIDEO III	1595.00
PHOTON PAINT 2	695.00
DIGI PAINT 3	895.00
TV-TEXT PROF.	1895.00
TV-SHOW	1295.00
PRO-VIDEO PLUS	3995.00
GENLOCK 8802	2995.00

BRUGERPROGRAMMER:

INTERBASE	695.00
INTERWORD	695.00
INTERSPREAD	695.00
MAXIPLAN PLUS	1365.00
QUARTERBACK 4.3	495.00
QUARTERBACK 5.0	595.00
QUARTERBACK TOOLS	649.00
WORDPERFECT 4.14	1395.00
EXCELLENCE	1995.00
SUPERBASE PERSONAL	495.00
Z BUDGET	299.00
BS BUDGET	375.00

BRUGERPROGRAMMER: (FORTSAT)

KALKULATION BUDGET	498.00
AMIGA TIPS3/LOTTO	495.00
HAICALC	395.00
THE WORKS	495.00
DISKMASTER II	525.00
OPUS DIREKTORY	449.00
AMIGA DOS TOOLBOX	345.00
CROSS-DOS	265.00

MUSIK:

PERFECT SOUND	
STEREO SAMPLER	795.00
TRIOLOGIC	
STEREO SAMPLER	595.00
DR, T'S MIDIINTERFACE	595.00
DATTEL MIDI-INTERFACE	
INCL KABLER	695.00
INTERSOUND	695.00
AUDIOMASTER III	745.00

MODEMER:

MINI MODEM 1200 BAUD	895.00
SUPRA 2400 BAUD	1195.00
SUPRA 2400+ BAUD	1795.00
SUPRA 9600 BAUD	5250.00
DANCOM 2400 BAUD	1895.00
DANCOM 9600 BAUD	4995.00
DANCOM FAX S	1895.00
DANCOM FAX S/R	2595.00

ALLE MODEMER LEVERES

MEDE KABEL + MODEM PROGRAM

JOYSTIKS:

BAT HANDLE	195.00
BOSS	148.00
REDBALL	195.00
SUPER 3-WAY	248.00
THE ARCADE	249.00
SURE SHOT STANDART	199.00
MULTI COLOUR	199.00
ZIP STICK	225.00
TERMINATOR	295.00

JOYSTIKS: (FORTSAT)

ZIP STICK AUTOFIRE	275.00
APACHE 1	125.00
PHYTHON 1 AUTOFIRE	174.00
MAVERICK AUTOFIRE	225.00
MEGA STAR AUTOFIRE	325.00
INFRARED JOYSTICK	495.00
GRAVIS MOUSESTICK,	
ANALOG & PROGRAM-	
MERBAR	550.00
JOYSTICK FORLÆNGER	
KABEL 2 M.	98.00

DIVERSE TILBEHØR:

A10 STEREO SPEAKERS	385.00
KICKSTART & WORKBENCH	
2.xx INCL. MANUALER	995.00
AUTOMOUSE, OMSKIFTER	
MELLEM JOYSTIK/MUS	229.00
MUSEMÅTTE RØD	79.00
MULTI PLAYER KABEL	199.00
KICKSTART OMSKIFTER	295.00
MULTISTART II SPECIEL	
KICKSTART OMSKIFTER	550.00
DISKBOX 3.5" 80 STK.	69.00
DISKBOX 3.5" 100 STK.	79.00
DISKBOX 5.25" ESSELTE	79.00
DISKBOX 3.5" 150 STK.	159.00
DISKBOX 3.5" 200 STK.	249.00
DISKETTETASKE 3.5" 10	129.00
DISKETTETASKE " 20	185.00
EDB-RINGBIND	6.99
10 EDB-RINGBIND	49.95

MULTI-MEDIA:

CDTV	5495.00
CDTV KEYBOARD	695.00
CDTV MOUSE	495.00
CDTV TRACKBALL	1075.00
A690 ATTACHMENT	
CDTV DREV TIL	
A500/A500+	RING OM PRIS!

Autoriseret
Commodore
værksted



Tonsvis
af spil
på lager

Seriøst
software

Originale
Commodore
reservedele

Postordre-
salg

AMIGA

HER

AMIGA

AMIGA

Priserne er gældende fra den 25/4 til den 28/5 1992. Der tages forbehold for trykfejl.

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

<input type="checkbox"/>	Herved bestilles:		
	Vare:	Antal:	Pris:
1:			
2:			
3:			
4:			

(+ forsendelse)

Navn	:	
Adresse	:	
Postnr./by	:	
Evt. tlf.	:	

Kuponen sendes til: BETAFON • Istedgade 79 • 1650 København V.

Commodore bag facaden Teknisk afdeling har kun problemer...

... Alt det, der virker, hører de aldrig om. Her kan du også få en "varm linje" til Commodore og 4 års totalforsikring.

Af Søren Gudiksen

Denne gang besøger vi det "allerhelligste" hos Commodore: Teknisk afdeling. Normale rundvisninger for business-gæster kommer ikke gennem afdelingen, men vi fik lov at træde indenfor for et par timer.

Herfra kan vi berette om nye friske tiltag, der kan få betydning for dig og en masse andre Commodore-kunder. Det lykkedes samtidig at snuppe et par fotos og få en fornemmelse af stemningen i øvrigt.

"Reparation" med et par indtastninger

Den tekniske chef, som har været her siden engang sidst i 70'erne, står for afdelingen.

Med sine 35 år er han absolut alderspræsident her - "nærmest et stenalderfund", mener de øvrige. Der er i alt 8 friske fyre i afdelingen, men mærkeligt nok slet ingen piger. Selv om jobbene ikke kræver "store muller", er det stadig et mandefag.

Fra at være noget, der mindede om et almindeligt radio/TV-reparations værksted for 12 år siden, er opgaverne nu forandret til total problemløsning. Det kræver meget kendskab til styresystemer, netværk og software. Mange problemer, der tidligere blev løst med loddekolbe og måleudstyr, klares nu fra tastaturet med et



Netværkssupporter "in action"

par kommandoer og avanceret testsoftware.

Tryk på telefonen

Afdelingen arbejder med support (støtte) til forhandlere og autoriserede computer-værksteder. "Vores primære og fornemste opgave er at hjælpe alle danske Commodore forhandlere og servicefirmaer" udtaler den tekniske chef. Ud over hardware-support, klarer afdelingen også systemsoftware, netværks-support og afestning af nye produkter før de slippes ud på det danske marked.

Der kan være "tryk på" telefonen, med 9 værksteder og over 400 forhandlere fordelt over hele landet... og nu også os almindelige brugere.

Det summer

Allerede i korridoren på vej ind til afdelingen kan man høre, at det

"summer" af stemmer (og ventilatorstøj fra PC'erne). Supporterne snakker i munden på hinanden ud i den fri luft... men hvem snakker de med - hinanden? Nej, de taler i telefoner, der er monteret på hovedet, med headphone ved det ene øre, og en lille mikrofon foran. De lyder nærmest som annonceafdelingen i Den Blå Avis eller nummeroplysningen på '0033'. Der må være mange spørgsmål og problemer, der skal løses... eller også snakker de i virkeligheden med hinanden, for at få "et break" i telefonstormen udefra.

Sådan har det været hver dag de sidste 10 år, men der står også over 400.000 Commodore computere ude i fædrelandet, og afdelingen her er sidste station for danske problemer. Hvis vi forestiller os, at den enkelte computer i løbet af f.eks. 4 år, får bare ét alvorligt problem, som med-

fører en oprigning hertil, bliver det til 400 telefonsamtaler pr. arbejdsdag. Men helt så galt står det dog ikke til.

Reserve dele til antikke modeller

Skulle det værst tænkelige ske: din Commodore computer går i stykker, er der hjælp at hente her i reservedels-lageret. Det er ikke stort, nærmest på størrelse med en almindelig DSB-bus, men hylderne rummer alt tænkeligt, lige fra hele kabinetter og komplette bundprint ned til små stik, lus og sikringer.

Sortimentet rækker mindst 5 år tilbage i tiden, men man finder også reserve dele til modeller, der har mere end 10 år på bagen. F.eks. kan alle dele til CBM-8296 og de første 64'ere stadig skaffes. Ti år er meget i computerbranchen, men er der solgt mange maskiner af en model, og fås

der stadig software til den, vil der også være et behov for reservedele.

Reparation eller ej?

Modeller med mindre succes, f.eks. Plus-4 og SX-64 forsvinder langt hurtigere fra markedet. Brugernes ønske om at vedligeholde disse, og dermed behovet for reservedele er minimalt. Det er ofte for dyrt i forhold til prisen på en helt ny og smartere computer. Udviklingen er jo den, at de nye computere bliver billigere og billigere, mens værkstedernes timepris langsomt går i modsat retning.

"Slagter" en ny computer

To hurtige ekspedienter sørger for at sende reservedelene ud til de danske computer-værksteder og Commodore forhandlere.

Private kan ikke afgive bestillinger her, men mangler du en stump kan din Commodore-forhandler skaffe den til dig. Bestillinger, der kommer ind om formiddagen, sendes ud samme dag. Løber reservedelslageret tør for en vigtig reservedel, kan de finde på at "slagte" en helt ny computer for at transplantere enkelte dele til din computer.

De gør alt, hvad de kan for at finde stumperne, for selv den mindste dims kan være altafgørende for, om din computer fungerer. Men nogle gange lyder dommen "det er desværre dyrere at reparere end at købe en ny".

Ombytnings princip

Når du indleverer din computer til reparation hos den lokale Commodoreforhandler, reparerer han den enten selv på eget værksted, eller sender den videre til et af de 9 autoriserede computer-værksteder, som alle har nær kontakt til Commodore.

Værkstederne foretager de nødvendige udskiftninger af kredse, drev, harddiske, controllere og bundprint, og sender computeren tilbage til din forhandler. Den egentlige reparation af f.eks. et bundprint sker først senere, og det renoverede bundprint ligger således klar til den næste udskiftning. Nogle værksteder indsender alle defekte dele til ombytning hos Commodore. Her i afdelingen kan man så lave reparationer "på samlebånd", hvilket øger hastigheden, fordi reparatøren kan koncentrere sig om det ene produkt i flere dage. Der for ser man enorme stakke af harddiske, boards og monitorer her i afdelingen.

Tyskland og USA står bag

Særlige problemer, som hverken forhandleren eller værkstedet



Ombytningsboards på stribe - klar til hurtige reparationer.

kan klare, ender også her. Det er de sjoveste, mener support-teknikerne, men samtidig kan de være lidt "giftige", fordi computeren måske tilhører en efterhånden sur kunde, der har haft computeren på værksted flere gange.

Hvis problemet heller ikke kan løses her i Viby, har man den europæiske hovedafdeling og den amerikanske udviklingsafdeling at trække på. Begge steder sidder der i øvrigt danskere, hvorfra det er heldigvis uhyre få problemer, der kræver behandling på verdensplan.

Supportbevis giver varm linie til kl. 19

Førhen blev man som bruger venligt afvist, bortvist og henvist til en forhandler, men nu kan du komme til at tale direkte med en

Commodore supporter, vel og mærke hvis du har købt et support-bevis sammen med computeren. Beviset, der dækker de første tre måneder, koster 345 kroner incl. moms uanset computerens størrelse og pris.

Der ydes kun telefonhjælp vedrørende computeren, monitoren, styresystemet og evt. medfølgende MS Works eller MS Windows software. Support-abonnementet kan kun tegnes i forbindelse med købet. Det varer 3 måneder fra købsdato og kan ikke fornyes. Telefonlinien er åben mandag, onsdag og fredag fra kl. 14.00 - 16.30, men tirsdag og torsdag er der åben helt frem til 19.00.

Ordningen er et godt tiltag fra Commodore, men samtidig også en nødvendig foranstaltning her i 90'erne, hvor forhandlerne ikke har tid (og råd) til at give god gammeldags gratis service.

Tænk selv!

Der sættes ingen faste grænser for, hvor meget du må ringe i de tre måneder, men som den tekniske chef siger "Brugeren må gerne tænke selv, vi er her jo ikke for at læse højt af brugervejledningen, som nogen tror". "Vi checker support-nummeret ved hver opringning, og vi supporterer kun originale Commodore produkter".

"Supportordningen startede for bare to måneder siden, men er allerede en succes for alle parter, brugerne får hjælp og forhandlerne fritages" udtaler den tekniske chef.

4 års totalforsikring

Sammen med Zürich Forsikring har Commodore skruet et andet tilbud sammen til nye computer-ejere. Nederst på garanti-beviset kan du tegne en totalforsikring, der giver forsikring mod næsten alt, fire år frem i tiden. Du kan forsikre hele sættet incl. printer, ekstra drev, harddiske, netværksskort, tapestreamere o.lign.

Men som i alle andre forsikringer, er der en masse undtagelser, der er trykt bagpå blanketten, oven i købet med ret store bogstaver. Det gælder f.eks. slitage, manglende vedligeholdelse, virus- og software-fejl.

100 % forsikret?

Ved totalskade eller forlis efter 2 år får du ikke et nyt tilsvarende apparat, men købsprisen minus 20%, og efter 3 år får du købsprisen minus 40%. Men priserne rasler som regel nedad over en periode på 3 år, så du vil sikkert være up-to-date med dit udstyr alligevel. I virkeligheden dækker ▶



Nej, det er ikke en Walkman, men en kunde han har i øret.



En A2000 "spånplade-model" gør fejlfindingen lettere.



Du kan få din personlige Commodore-supporter her.

den almindelige garanti langt det meste af første 12 måneder. Ved enhver skade efter de første 12 måneder, skal du altid betale en selvrisiko på 200 kr. Transport- og forsendelses-omkostninger skal du også altid selv betale.

"Total" betyder altså ikke, at du kan være 100% sikker på at slippe for udgifter de næste 4 år.

Ca. 10 % af prisen

Inden du tegner denne totalforsikring, bør du først checke, om du har andre forsikringer, der dækker de samme områder. Husk også at eventuelle fejl i elektronik og computerudstyr oftest

viser sig indenfor den første uge, sjældent efter 2 eller 3 år. Og endelig bør du tage dig tid til at læse vilkårene bagpå.

Hvis du f.eks. køber udstyr for 10.000 kr. incl. moms, skal du betale 995 kr. i forsikringspræmie, én gang for alle 4 år. Er købsprisen 30.000 kr. incl. moms, bliver præmien 2.895 kr. Når du tegner en totalforsikring, får du ovenstående 3 måneders support-bevis gratis, og det er jo i sig selv 345 kr. værd.

1,5 timer eller 4 år

"4 års totalforsikringen er lavet til private og mindre virksomheder,

mens virksomheder med større netværks-installationer, i stedet skal tænke på service-kontrakter med tilkaldeservice og erstatningscomputer, og så er prisen noget højere" siger den tekniske chef.

Skal et servicefirma lave reparationer efter regning, er prisen omkring 650,- kr. pr. time. Det vil altså sige, at 1,5 times reparation koster det samme som 4 års totalforsikring af 10.000 kroners udstyr (incl. 3 måneders telefon-support).

Set i det lys er den nye 4 års totalforsikring et meget godt tilbud til brugeren.

Telefonen ringer

Det var spændende at besøge en afdeling, hvor man lever med og af problemer. Gutterne tager dem med et smil, selv om de aldrig når helt til bunds i bunkerne, for telefonen er jo vigtigst af alt... og lige nu ringer den igen!

Hermed slutter vi vores lille rundtur bag Commodore's facade, men vender tilbage, når der sker spændende ting, der kan få betydning for alle os "udenfor murene".

Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. 49 18 00 77



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRI - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet's pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▶ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▶ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▶ Diskette med programeksempler kr. 76,- pr. disk (kun ved bestilling af kursus)
- ▶ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ▶ Forudbetaling vedlagt på check
- ▶ Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-
- ▶ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler portoen

DATASKOLEN

Postboks 62
+++ 309 +++
DK-2980 Kokkedal



Vi har fået solstik

GARANTI:
8 dages returret
30 dages ombytningsret
Mindst 1 års garanti



så nu får du masser af GAK-GAK-priser, men stadig med vores gode, velkendte service!

ROCHARD Kvalitetsharddisk



Lynhurtig og stabil p.g.a. sin indbyggede blæser og eksterne strømforsyning. Mulighed for RAM udvidelse i trin af 2, 4 og 8 MB. 2 års garanti.

GAK-GAK-pris:
52 MB (QUANTUM) **4498,-**
120 MB (CONNER) **5998,-**
175 MB (CONNER) **6998,-**

2 MB RAM med 1 MB CHIPMEM

Komplet sæt til Amiga 500 med både GARY- og CPU-adaptor og alle RAM-kredse monteret. 2 års garanti. GAK-GAK-pris:

Normalpris 1698,-
Nu kun **1498,-**

3,5" DISKDRIVE TIL AMIGA



I ministorrelse med gennemført bus og afbryder. GAK-GAK-pris:

ZYDEC KVALITET kr. **898** DISCOUNT DREV kr. **698**

ROCLITE NYT SUPERDREV

Extra lille drev i lækkert alu-kabinet. Med virusdetektor og No-click-funktion. Testet til markedets hurtigste

GAK-GAK-pris **kr. 998,-**

512 kB RAMudvidelser til A500

ZYDEC-kvalitet!
GAK-GAK-pris:
med afbryder **kr. 298,-** med afbryder **kr. 268,-**
og ur **kr. 298,-** u/ur **kr. 268,-**

1 MB RAMudvidelse til A500plus

ZYDEC-kvalitet!
Giver 2 MB CHIPMEM i alt. Understøtter det indbyggede ur. Med afbryder. GAK-GAK-pris:

FØR 998,- NU KUN **748,-**

AMIGA ACTION REPLAY MK3

Ny POWER på din AMIGA!
Evt liv i spil, 50 nye kommandoer, slowmotion og stor maskinkodemonitor. BURSTNIBBLER og FREEZE-knap til kopiering af ALT! Masser af andre funktioner, ring og bestil en brochure!
GAK-GAK-pris:

For A500 **kr. 998,-**

For A2000 **kr. 1198,-**

Med DANSK manual



The Complete Colour Solution

Overfører FARVE-billeder fra video-kamera eller båndoptager direkte til din Amiga på kun 1 sek. Billederne kan anvendes i tegneprogrammer o.lign. og printes ud. Med Vidi-Grab kan du REALTIME optage små animerede s/h-FILM. The Complete Colour Solution er en komplet pakke, der indeholder både digitizer og elektronisk RGB-splitter samt alt nødvendigt software + Photon Paint tegneprogram.

Samlet værdi **kr. 4294,-** for **2998,-**
Køb hele pakken for kun **kr. 1998,-**
- Rekvirer gratis informationsmateriale!



SOLSTIKS PRIS SPAR 1000,-

ROCGEN Genlock

Med ROCGEN kan du mixe levende videofilm med AMIGA'ens grafik. Baggrundsfarven erstattes af videofilm, og således kan du tekste dine videofilm, sætte figurer ind på hjemmvideoen å la "Roger Rabbit", eller blot få optaget dine animationer på video. Slutresultatet er så flot kvalitet, at Rocgen allerede bruges på flere lokal-TV stationer. ROCGEN har fædekontrol for grafik, mens Rocgen+ har både til grafik og video.

ROCGEN+ ROCGEN



Begge incl. tekstsprng. "Hometitler"



kr. 2498,- **kr. 1598,-**

SMARTSOUND STEREOSAMPLER

Overfører al slags lyd direkte fra stereoanlæg el.lign. til din Amiga, hvor den via det medfølgende Intersound-program (ltd) kan laves helt om. Lav et HIT, snak som Anders And eller noget helt andet. Samplesfrekvens op til 110 kHz.

Komplet pakke med kabel og software kun

kr. 398,-



NY SAMPLERPAKKE MEGA-MIX Master

Stereosampler med gennemført stik til printer, leveres med KOMPLET version af ROM-BO's fantastiske samplerprogram med MIDI-kontrol og sequencer. Normal pris for software alene **kr. 998,-**. Køb både sampler og software for **kr. 598,-**

GAK-GAK-pris: **598,-**

COMMODORE 1084S MONITOR

Den originale FARVE-monitor, der giver perfekt billede og stereolyd. Kabel kr. 100,-
GAK-GAK-pris: **kr. 2298,-**



STAR SJ48 SUPER INKJET PRINTER

Skriver som en laserprinter, 360 DPI. Med 64 blækdyser. Svarer til Canon BJ10ex. Incl. tonerpatron, driver, papir og kabel.
GAK-GAK-pris **kr. 2998,-** (2 års garanti)



STAR LC200 FARVEPRINTER PAKKETILBUD

Alletiders farveprinter. Laver utroligt flotte farvedokumenter af både grafik og tekst fra Amiga. Komplet pakke med farvebånd, 250 ark papir, kabel og driverdisk.

GAK-GAK-pris for hele pakken.
kr. 2698,- (2 års garanti)



ZY-FI Stereosystem

Få ordentlig lyd på din AMIGA. Komplet sæt med to stk. 3-vejs højttalere og indbygget forstærker. Komplet pakke incl. DK-netdel

GAK-GAK-pris
kr. 498,-



AMIGA 500 PLUS

Langt bedre end A500. Med det nye hurtige Kickstart/WB 2.0 system indbygget. Nyt chipset, der bl.a. tillader 2 MB chipmem, 1 MB medfølger. Bedre grafik og mulighed for tilslutning af VGA-skærm.

Nu kun **3698,-**

Kick-pakketilbud:
Få din nye AMIGA 500 PLUS leveret med indbygget omskifter mellem Kick-start 1.3 og 2.0

Merpris kun **kr. 598,-**



INTERNT A500 diskdrev

Vil du selv skifte drevet er her et godt tilbud. Citizen støjsvagt drev komplet med afstandsstykker og skruer.

HELE PAKKEN
GAK-GAK-pris kun **kr. 698,-**

Hos os kan du finde alt til din Amiga: Masser af printere fra 1498,-, 25 forskellige joystick modeller fra 98,-, masser af spil, kæmpe udvalg af alle typer elektronisk tilbehør og meget mere
RING IDAG OG BESTIL DET NYE '92 KATALOG! - GRATIS

Alle priser i denne annonce er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer samt evt. udsolgte varer.

BUTIK



City-Data Shop ApS
Peder Hvittfeldts
Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Mellem Rundetårn og Daells Varehus

ÅBNINGSTIDER:
Man.-tors.:
10.30 - 17.30
Fredag:
10.30 - 19.00
Lørdag:
10.00 - 13.00

POST-ORDRE

☎ 42 28 87 00

BMP-DATA

Industrivej 19, 3320 Skævinge
Postordretelefon er åben
man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig OMGAENDE! Porto for forsendelse kr. 25,- uanset vægt. Efterkravsgebyr kr. 10,-

Få hurtig succes med ClipArt og flotte fonte!

Dtp-kursus 4

Flotte tegninger, skrifttyper, og illustrationer giver et professionelt look. Er du ikke selv den fødte tegner, kan du hente hjælp i ClipArt.

Af Søren Gudiksen

Denne gang kommer du med på en rundtur i muligheder indenfor ClipArt og ekstra fonte til Professional Page 2.1DK (PPage) og Professional Draw 2.0 (PDraw).

Artiklen her, der en blanding af kursus og produktgennemgang, giver dig ny inspiration til at skabe flottere tryksager og flyveblade, uden at du skal investere tusindvis af kroner... eller timer.

I virkeligheden er det de færreste, der er født med "en mus i hånden" og tegne-evner som Jørgen Clevin. Men vi prøver allesammen at skabe tegninger alligevel... og det tager timer, uger eller måneder. Nogle søger hjælp med andre redskaber f.eks. musepen, lyspen, trackball og tegnebrædt. Men har man ikke fået "tegnegaver" med fra fødslen, er det stadig lige svært. En del nemmere (og dyrere) ville det være at anskaffe sig en videodigitizer eller en farve-scanner, og med disse "indfange" bitmap-grafikbilleder til lagring på Amiga's ens disk.

Pixel- eller strek-grafik

Dernæst kunne man køre disse indscannede IFF-bitmap-billeder gennem en såkaldt "tracing", der rentegner til strek-grafik (vektor-grafik). Denne form for grafik fylder gennemsnitligt langt mindre og er meget flottere i kanterne, helt uden takker og grove pixels,

som opstår ved forstørrelse af bitmap-grafik (IFF-grafik). Selv om du kun har en lille 9-nåls matrix printer, vil du kunne se forbedringer ved at vælge vektor-grafik frem for bitmap grafik i dine DTP-dokumenter. På skærmen er der ikke den store forskel.

Professional Draw 2.0 er et fremragende vektor-grafik program, men det er slet ikke så let og ligetil at bruge som f.eks. bitmap-grafik programmet DeluxePaint. Med PDraw følger et "Trace"-program, der kræver en del træning for at ramme plet i første forsøg. Det kan altså lade sig gøre at fremstille sine egne ClipArts, men det er en tung proces... og det er rigtig surt, hvis du bagefter opdager, at der på en billig ClipArt disk findes en færdig tegning, der er endnu flottere.

Prisen på sådanne ClipArts er ofte nede på 2 - 3 kroner pr. tegning, men i et sæt er der sikkert mange tegninger, du aldrig vil finde anvendelse for.

De fleste ClipArt disks leveres i vektor-grafik, men der findes også nogle stykker med bitmap-grafik.

Vektor grafik

Den største fordel er, at billederne kan frit skaleres op og ned uden at miste kvalitet. En vektor-grafik tegning optages på

skærm eller printer ud fra mål, linietykkelser og koordinater, dvs. det der er gemmes på disk, er ikke selve tegningen, men en "geometrisk opskrift" til den. Enkle tegninger fylder derfor kun ganske lidt og er hurtige at indlæse. Ulempen ved vektor grafik, er at det er mindre friværdsbetonet og dermed sværere at tegne og rette i.

Vektor-grafik fra PDraw hentes ind i PPage via A + [d] (Projekt/Importer/Professional Draw Clip) - se fig. 1.



Figur 1/ 1a. Indlæsning af vektor-grafik i PPage.

Tegningen kan skaleres og placeres helt som du ønsker, på to

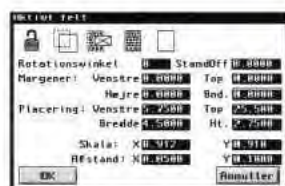


Fig. 2: Vi vælger skalering...

forskellige måder:

1. Tryk [Alt] tasten ned, mens du flytter motivet rundt med musen indenfor feltet. Hermed indstiller du afstanden vandret og lodret. Derefter kan du forstørre eller formindske billedet, igen med [Alt] tasten nedtrykket, mens felt-størrelsen justeres ved hjælp af musen.

2. Dobbeltklik i feltet og indstil afstand X, Y og skalering ved indtastning af tal. Denne metode er mere nøjagtig, men det kan være svært at ramme de rigtige procent og afstande i første forsøg.

I fig. 2 er skaleringen valgt til 91,2% vandret og 91,0% lodret. Afstanden fra venstre kant er indstillet til 0,05 cm og 0,1 cm fra top.

Structured ClipArt

Gold Disk selv fremstiller en diskette, kaldet "Structured ClipArt", med ikke mindre end 150 tegninger i vektor-baseret ClipArt med farver. Disse clips kan anvendes direkte i PDraw, PPage og PageSetterII.

På disketten finder du også et program, ClipMap, der kan konvertere PDraw clips til bitmap-grafik (IFF-grafik), hvis du f.eks. skulle få lyst til at bruge tegningerne i DeluxePaint eller til videotekstning.

På ClipArt disketten finder du tegninger delt op i følgende områder: rammer, erhverv, fest, fødevarer, landkort, musik, skilte, sport, symboler, rejser og blandet. Enkelte motiver bærer præg af de amerikanske/ canadiske traditioner, men størstedelen er anvendelige her i DK.

Der medfølger en pæn folde-udoversigt i farver, hvor du kan se alle tegninger og filnavne på den ene side og brugervejledningen



Vektor-fonte har altid optimalt udseende på skærm og papir.

på den anden side.

Prisen ligger på omkring 450 kroner - ca. 3 kr. pr. tegning. Det er ikke det billigste der er set, men til gengæld får du jo et konverteringsprogram, der også kan bruges til tegninger, som du selv har lavet i PDraw, eller som stammer fra andre ClipArts.

E-Clips

Fra firmaet AlohaFonts i USA kommer ClipArt-sættet E-Clips, der også er vektor-grafik lavet i PDraw. E-Clips indeholder ikke mindre end 4 disketter, hvorpå der ligger over 300 PDraw clips, alfabetisk ordnet i 14 skuffer.

Alle tegninger er i sort/hvid eller gråtoner. Motivet med dette skulle ifølge manualen være, at de fleste brugere anvender PPage under farver.... nå!

Derfor er alle E-Clips designet således, at de fremtræder bedst muligt i sort/hvid, i modsætning til mange farveclips. Hvis du alligevel er en af de heldige, der har en god farveprinter, som du benytter i forbindelse med PPage, kan du gå en tur omkring PDraw og farvelægge E-Clips'ene, før du anvender disse.

I den medfølgende vejledning på 30 sider er alle tegninger vist med tilhørende disknummer, skuffenavn og filnavn. Uden denne vejledning ville det være ret svært at finde rundt i.

Emnerne spænder vidt fra kontor og computer-ting til fest, musik og taleboller. Et stort udvalg af rammer og kasser kan give dine DTP-dokumenter et ekstra løft. En ny E-Clips II er på vej ud, og den vil også indeholde 4 disketter med vektor-baseret grafik. Hvis kvaliteten er ligeså god som første sæt, kommer den på ønskesedlen hos mange desktoppere.

Bitmap grafik

Går også under navnet IFF-grafik eller pixel-grafik. Den umiddelbare fordel ved bitmap grafik er, at det er meget let at arbejde med i et paint-program, f.eks. DeluxePaint IV. De første clipart disketter, der kom på markedet var i bitmap grafik. Det gælder f.eks. "Media-Line ClipArt disk 1" fra Free Spirit.

Den største ulempe er, at der kræves meget høje opløsninger, før tegningerne kan sammenlignes med vektor-grafik på laser-printer eller fotosats. Grundet de mange punkter vil billederne fylde meget på disk, især hvis antallet af farver også er højt.

I PPage indlæses bitmap grafik via A + [G] (Projekt/Importer/Bitmap grafik) - Se fig. 3.

SoftClips

- er navnet på en bred serie af clipart i bitmap grafik med ret høje opløsninger.

Serien består af 4 sæt, der hver er på 4 disketter. Serien hedder Animal Softclips, Classic Softclips, People Softclips, Collectors Softclips. Selv om opløsningerne er meget høje, vil de enkelte pixels kunne ses, hvis et billede "blæses op" til en hel side. Men har du samtidig et andet formål, f.eks. videotekstning, hvor bitmap grafik er nødvendig, kan Softclips være sagen. Prisen er kr. 525,- pr. sæt.

Flere fonte

Alternative skrifttyper (fonte) kan give dine DTP-dokumenter en helt ny og anderledes stil. Brugeren af alt andet end PostScript printer, er der i realiteten kun to skrifttyper, der ser virkelig godt ud på skærm og udskrift, nemlig (CG)Times og CG(Triumvirate). Hemmeligheden ligger i, at disse skrifttyper er vektor-baserede.



Fig. 3: I PPage kan du hente bitmap-grafik fra bl.a. DeluxePaint IV.

PPage udregner således selv skrifttypens udseende i den ønskede punktstørrelse til skærm og senere til printer (der oftest har højere opløsning). Metoden sikrer, at du altid har det bedst mulige udseende på skærm og papir.

De andre skrifttyper derimod, ligger kun som bitmap fonte i faste punktstørrelser, f.eks. 12, 14, 18 og 24. Vælger du en anden punktstørrelse, beregnes den ud fra nærmeste størrelse, og det kan give grimme takkede kanter. I værste fald er den helt ulæselig, og bedre bliver det desværre ikke på udskriften, med mindre du har en PostScript laser-printer, som selv har skrifttypen indbygget. Så bliver resultatet derimod i top.

Outline CG Fonts

Er navnet på et ekstra fontsæt fra Gold Disk. Indholdet er faktisk det, der mangler i PPage, nemlig vektor-fonte til de resterende skrifttyper.

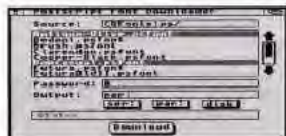
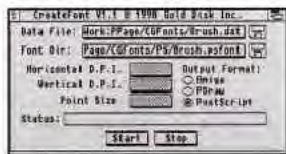
Outline CG Fonts giver dig faktisk ikke flere nye skrifttyper, men dem der fulgte med PPage, bliver flottere på skærmen og på ikke-PostScript printere, f.eks. matrix- og inkjet-printere.

Et hjælpeprogram kan konvertere til standard Amiga bitmap fonte, som kan anvendes andre steder, f.eks. i paint- og video-programmer.

Prisen for Outline CG Fonts er ca. kr. 1.200,-. Der er i alt 35 fonte (hvis alle skriftsæt tælles med... og det gør de!).

Gold Disk 'Type'

Som sæt - 3 fonte kan du købe ekstra fontsæt til PPage, PDraw og Amiga programmer, der bruger bitmap fonte.



"CreateFont" og "Download" fra Gold Disk's "Type"-sæt.

På det danske marked føres 4 gængse 'Type' sæt, men Amiga Warehouse kan skaffe flere hjem på bestilling. De fire sæt indeholder følgende skrifttyper:

Publisher series: Garamond Antiqua, Futura Book II og Antique Olive.

Video series: FuturaBold II, Clarendon og Dom Casual.

Designer series: Bodoni Book, Microstyle Ext, Park Avenue.

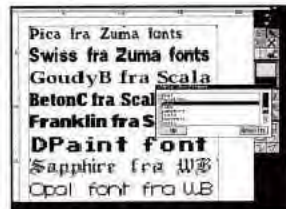
Decorative series: Brush, Cooper Black, Letraset Rev.Shadow.

Sammen med hvert enkelt fontsæt, får du leveret to programmer 'CreateFont' og 'Download'.

'CreateFont' kan, ud fra de medfølgende .dat-filer, selv fremstille Amiga bitmap, PDraw og PostScript fonte. Programmet 'Download' kan lægge PostScript fonte over i din PostScript laser-printer. De vil så ligge i printerens indtil den slukkes eller nulstilles. Flere fonte kan "downloades" i én arbejdsgang.

Bitmap fonte

Går ofte under navnet "Amiga-fonte", fordi de altid har været anvendt af WorkBench og langt de fleste grafik-, tekstbehandlings- og video-programmer. Kendte programmer som DeluxePaint, TV*Text og Scala Videotiltager bruger disse fonte.



Fonte, der dannes ud fra en stor original størrelse, tager sig bedst ud, f.eks. "Franklin".

Med det lille hjælpeprogram "PPage_Any_Font", der følger med PPage, kan du selv lave de nødvendige PPage bredde-tabeller (.metric-filer) til alle bitmap Amiga-fonte.

Således kan du få enhver bitmap-font ind i PPage, men kvaliteten kan være svingende med takkede kanter, og udskrivning kan ikke ske på PostScript printer, med mindre den tilfældigvis har samme font indbygget.

Kvaliteten på matrix- og inkjet-printer bliver omtrent som på skærmen. Men det væsentlige er, at du kan arbejde med skriftterne i PPage, eventuelt kun til skitse-forslag.

Fonte i løse pakker

Løse bitmap-fonte kan købes under navne som ProFonts vol. 1 (Prof.serien) og ProFonts vol. 2 (Deco.serien), der indeholder henholdsvis 10 og 29 fonte. Prisen er ca. kr. 250,- pr. sæt.

Fra Zuma Group fås Zuma Fonts volume 1-6 med i alt 18 forskellige fonte, fremstillet til videotekstning, men det er mest store fonte, der også er anvendelige i DTP. Prisen er omkring kr. 300 pr. disk, hvilket vil sige ca. 100 kr. pr. font - dyrt nok, hvis du ikke har andre formål end DTP. Kvaliteten er jo trods alt begrænset.

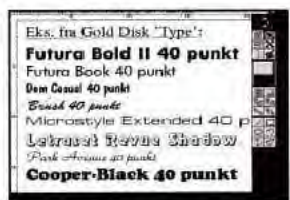


Fig. 4: Eksempler fra Gold Disk's "type"-fontserie

PostScript fonte

Efterhånden kan du på forskellige disketteformater, bl.a. Amiga og PC, erhverve et hav af PostScript fonte til downloading i din PostScript printer (eller fotosætter). Men er du ikke i besiddelse af tilsvarende skærm-fonte til din Amiga (bitmap + .metric filer), kan det være ret svært at lave DTP-oplysninger i PPage med disse PS-fonte.

Problemet her er lige modsat tilfældet ovenfor, hvor vi omtalte bitmap-fonte, hvortil der ikke fandtes PostScript udgaver.

I næste nummer bringer vi mere desktop-kraes for dig, der arbejder seriøst med PPage. Vi kigger nærmere på fremstilling af tryksager og annoncer til 4-farve tryk. Er du på desktoppen så læs med her i bladet!

Brug din video til backup

Vil du have 80 disketter gratis og er du træt af diskettebackup? Vil du have yderligere 201 Fred Fish PD disketter? Har du absolut ikke råd til en tapestreamer? Så læs videre!

Af Jesper Kehlet

Hvis du, ligesom mange andre, har investeret i en forholdsvis dyr harddisk til din Amiga, så er du givetvis klar over, at du bør tage sikkerhedskopier med jævne mellemrum. Du vil sikkert på et eller andet tidspunkt komme ud for tab af data - helt eller delvist. Specielt "hurtige", som bare en enkelt gang har skrevet DHO: i stedet for DFO:, når der skulle formatteres disketter, vil være meget glade for en backup af disken.

Programmererne er som regel mere forsigtige, når de skal prøve programmer, der leger direkte med lagringsmedia, men helt fri for brødere kan de dog ikke se sig.

Nok er du klar over, at det nemmeste og sikreste er en tapestreamer - men kun et fåtal har råd til en sådan efter lige at have brugt de sidste sparepenge på harddisken, såh... Du går altså ud og investerer dine penge i et antal disketter, mellem 50 og ??, specielt til backup af din harddisk og får dig et rimeligt godt stykke software til backup, f.eks. Quarterback.

Hvis du, som man bør gøre, tager backup ret ofte, vil du vide, hvor irriterende det er at skifte disketter hele tiden, alt imens du tænker over de penge, du kunne have sparet på disketter, hvis der fandtes en billigere metode end lige netop en tapestreamer.

Backup på din video for eksempel! Don't fear - Help is here!

Hvad så - er der gods i det?

Durch die Tür kam System VBS vom firma Rossmoeller - et tysk firma, bortset fra det! Frygt ikke - der findes en dansk importør.. Pakken, som var på størrelse med et videobånd, indeholdt - et videobånd! Wauw! Selvfølgelig akkompagneret af et par ledninger/stik, et styk diskette og en manual. Og så på tysk! Skeptisk var man, men efter gennemlæsning af manualen gik man igang. Dårliche stik og kabler skulle da ikke forhindre nogen i at krybe på udfordringen med sindsro!

Ein, zwei, drei... Keine hexerei!

Føj, hvor er den nem at tilslutte - og bruge! Programmet er på tysk, men de fleste bør kunne forstå og bruge de meste elementære funktioner uden at kunne et klap af sproget. Ellers spørg din far, mor, bror, søster, børn, kone eller kæreste! En af dem MÅ da kunne LIDT tysk! Kan du få en til at oversætte sætningerne i de forskelle gadgets og i menubar'en - ja, så er det såmænd ret logisk, hvad du skal gøre.

Dog må man håbe, at importøren laver en oversættelse af manualen og evt. programmet ved lejlighed.



Med i pakken følger der et videobånd med 100 disketter. Dette er de såkaldte AmigaDisk 280 Ki 480 - rent public domain og shareware lige med i jøken. Hjælpeprogrammer: uil, programmeringsprog, demogier osv.

Hvad nu med min Betamax?

Tja, så har du nok et problem. En af forudsætningerne for din video er, at den skal have SCART-stik eller noget tilsvarende til overførsel af CVBS eller MONOCHROME signaler, hvilket Betamax og andre ældre videosystemer sjældent har. Almindelige antenneskik er NO CAN DO! Dernæst skal du gøre dig klart, om du vil kunne udnytte de 201 Fred Fish disketter, der følger med pakken - så skal der snakkes VHS-video. For nu at sikre fejlfri backups må du nok også hellere konferere med din video omkring VHS-HQ! Alle nyere videoer skulle kunne følge med her! En MovieBox er dødsdømt på forhånd! S-VHS videoer skulle give bedre backups (jamen, jeg har da ikke opdaget nogen verify-errors endnu!), men det er ABSOLUT ikke påkrævet! Lad os nu gå ud fra undertegnedes VHS-HQ video og træde et skridt videre.

Under testen benyttedes kun Extra og Super High Grade bånd, hvilket, som før nævnt, ikke har givet andet end gode backups. Alt er lykkedes - byte by byte.

Så kører vi...

30-35 minutter pr. 20 MB! Det er rimeligt. Min tapestreamer (150 MB) tager sig 15 minutter pr. 100 MB, men diskettebackup taget i betragtning er det hurtigt med

video. Har du flere partitioner, skal du lave en særskilt backup af hver. Dertil skal lægges den tid det tager at spole båndet tilbage og verificere så du er sikker på, at alt er gået godt - altså yderligere 35-40 minutter pr. 20 MB. Alt i alt ca. 2 timer og 15 minutter for en 40 MB harddisk. Undlad aldrig en verify! Har du realtime tæller på din video, vil programmet desuden fortælle dig præcist hvortil på båndet du skal spole tilbage ved verify og restore. Dette er et ganske positivt træk ved programmet, som har nogle virkelig gode menuer og oplyser godt om alting!

Det er muligt at hente data ind delvist, som det bør kunne lade sig gøre. Har du derimod et program, fx. DHO:DPaintIV/DPaint, som skal refresh'es, skal du først slette det fra harddisken, før du kan hente det ind fra videoen. Programmet er desværre ikke intelligent nok til at spørge om du vil overskrive. Ind mellem sidebenene skal det siges, at programmet ikke laver backup af file comments, hvilket kan være lidt generende, hvis det hele skulle ryge sig en tur på harddisken. Endvidere er der problemer med visse filnavne, som f.eks. filnavne, der alene består af mellemrum eller andre sjove karakterer. Disse skal vælges fra inde i programmet inde backup påbegyndes, da der ellers, i værste fald, hilses på Guru'en.

Backup af disketter?

Det er muligt, men synes desværre lidt, at lave backup af disketter på videoen. Ikke desto mindre er det gjort fra Rossmoellers side - tænk blot på de 201 Fish disketter, som ligger på det medfølgende videobånd. Det blev prøvet, men forløb ikke uden BAD TRACKS, at lave backup og restore af disketter, så er det sagt! Selvfølgelig kan det lade sig gøre, men fejlfri backup af sådanne stiller langt højere krav til systemet end ved backup af harddisk. En større diskbuffer er desværre ikke løsningen på problemet, da det foregår på track-by-track basis, men har du derimod RAM nok til at lave en fuld RAD: på 80 spor, kan du mount'e den og restore hertil. Så kan du bruge DiskCopy til at få det ned på disketter bagefter - fejlfrit! Ellers kan du tage to disketter og bruge X-Copy til at udveksle gode spor med, da det erfaringsmæssigt sjældent er de samme spor, der meldes fejl i. Er der fx. fejl i spor 25 og 32 på den ene disk, kopierer du blot disse to spor over fra den anden vha. X-Copy eller et tilsvarende program, der kan kopiere spor enkeltvis - DiskCopy er UDELUKKET!

En underlig fisk - 201 af dem...

Som nævnt følger der et videobånd med Fish-disketter med i pakken. Dette er de såkaldte AmigaLibDisk 280 til 480 - rent public domain og shareware ligesom i posen. Hjælpeprogrammer, spil, programmeringssprog, demover, alt, hvad hjertet kan begære. Sågar en brødkasse-emulator - gode gamle Commodore 64!

Videobåndet synes dog elendigt - måske det er kopieringen af det, men med lidt tålmodighed får man alle disketter hele ud! Brug evt. X-Copy tricket, som beskrevet ovenfor.

For pilfingre

Bvadri! Ledningerne er tynde. Stikkene er dårlige og ikke aflastede. Selv et let træk ved et uheld flår ledningerne ud af stikkene! Importøren anbefaler, at man selv lodder ledningerne på igen, hvis det sker. Jeg anbefaler at lodde helt andre ledninger og stik på! Det er dog ikke for amatører udi lodningens ædle kunst, da de små printplader let kortslettes af for store klattertin. Vi håber på, at næste sending er med mere solide forbindelser.

Må vi konkludere...

Prisen taget i betragtning er det et godt køb. For kr. 1085,- får man et særdeles fornuftigt alternativ til de meget dyrere tapestræmere - blot man indregner ekstra kr. 150,- til nye stik og ledninger. Sidstnævnte er et MUST for at undgå problemer og irritationsmomenter i al fremtid.

Sikkerheden er fin ved harddiskbackup - ingen fejl er opstået under testen og checker man sine backups med verify er man godt sikret mod jordskælv. Problemerne med disketterne er småting, da det er sjældent, man får brug for diskettebackup! Glæden ved at se frem til en mere solid version, med bedre stik og ledninger, skal dog ikke skjules, man mon ikke den kommer?

Og så skal det lige nævnes: de disketter du sparer ved at købe dette system, kan du jo bruge til Fred Fish disketterne! Aha!

Fakta:

Video Backup System,
pris ca. kr. 1100.
Importer: Amiga Warehouse,
tlf. 86 166 111.
Består af: 4 stk forbundet af diverse
kabler. Stikkene er, på Amigasiden,
til seriellport og CVBS udgang, hvilket
eliminerer A1000- og A2000A-
ejerne. På videosiden er det et SCAR-
stik samt et ekstra monitorstik
(phono CVBS). De aktive kompen-
ter sidder i seriellstikket. Desuden
medfølger der en diskette (program),
manual (tyisk) og et styk VHS video-
bånd (Fred Fish disketter).



Brug din video til backup af dine Amiga-programmer, med programmet Video Backup System og et par kabler.

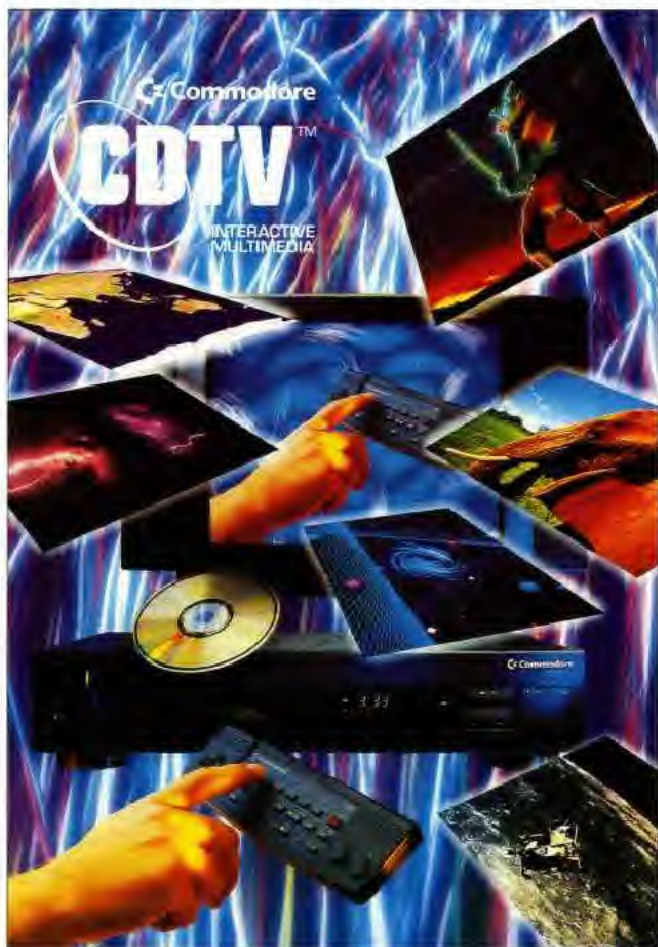


Der bedste måde at lave en backup fra, er en harddisk. Men man kan også gøre det fra et eksternt drev, såsom DFO - her er kvaliteten dog noget svingende.



VBS har et godt og overskueligt menu-system - desværre er det på tysk

CDTV. Det største teknologiske gennembrud siden TV'et, videoen og CD-afspilleren.



Nu kommer du ind i billedet.

CDTV er den geniale kombination af TV, video, CD - og computeren! Verdens første interaktive multimedia-maskine, som spiller musik, viser grafik, billeder og film - eller fungerer som elektronisk billedbog! En enkelt CD-skive rummer op til 300.000 A4 sider! Og denne enorme kapacitet kan bruges til

avancerede videospil, undervisning, dokumentation, præsentation, musikværksted, opslagsværk, illustrerede børnebøger og meget, meget mere.

Enkelt og logisk

CDTV bruges sammen med dit TV og/eller dit stereoanlæg. Ved hjælp af den enkle og logiske fjernbetjening

navigerer du selv rundt på den valgte CD'er og finder de spil, informationer eller billeder, som du ønsker.

Prøv den selv!

Bliv selv overbevist om CDTV's fantastiske muligheder. Kontakt nærmeste forhandler. Vi ønsker dig velkommen i CDTV's utrolige verden!

Piratjagt i Bruxelles og dødstrusler i Danmark

Hvad der startede som et initiativ fra SuperSoft, har nu udviklet sig til at blive en regulær forening til nedkæmpelse af softwarepiratvirksomhed på Amiga.

Af John Alex Hvidlykke

Amiga Warehouse var de første til at tilslutte sig jagten. Og siden har flere meldt sig under fanerne. Organisationen, som har fået navnet SAPU (Sammenslutningen af Amiga-Programudbydere), tæller nu SuperSoft, Amiga Warehouse, Interactivision og Digital Vision.

Ud over de firmaer, som udgør SAPU, overvejer flere i øjeblikket at deltage - eller venter blot på, at SuperSoft henvender sig til dem og siger "kom så, venner!".

Truet på livet af softwarepirater

Og piraterne tager SAPU særdeles alvorligt. Dødsens alvorligt. Det har Michael Svinth, salgs- og marketingschef hos SuperSoft, måttet sande. Siden han i aprilnummeret af DNC (og siden i både radio, TV og aviser) tog kampen op mod pirateriet, har han modtaget flere trusler på livet - fra pirater, som ikke ønsker deres indbringende "virksomhed" spoleret af lov og orden. SAPU er ikke i tvivl om, at der tjenes endog meget store penge på salg af ulovligt kopieret software herhjemme. Flere storpirater menes at sidde med indtægter på over 100.000 kroner om året i kraft af

deres piratvirksomhed. Og der er jo tale om penge, som går lige ned i foret, sort. Så Told- og Skattevæsenet vil nok være mere end almindeligt interesseret i at tale med d'herrer (hvis der ellers er mere tilbage efter en retssag).

Silverrock venter i kulissen

Blandt de firmaer, som endnu ikke har tilmeldt sig SAPU-initiativet er Silverrock Productions i København og Sofiech i Århus.

"Vi vil utrolig gerne følge med i det initiativ, der er taget, men vi har endnu ikke fået nogen henvendelse fra SuperSoft", siger distributionschef Bo Tuxen hos Silverrock. De første tilnærmelser er imidlertid gjort. For emnet blev drøftet, da Bo Tuxen og Michael Svinth mødtes på Amiga Expo.

"Vores berøring med problemet er mindre end SuperSofts, da vi jo kun distribuerer vores egne programmer. Men vi ved, at de er utroligt udbredte i piratkopier, så vi er meget interesserede i at være med", siger Bo Tuxen.

SuperSoft er den udfarende kraft

Hos Amiga Warehouse og Interactivision har man ikke meget nyt at tilføje, hvad der allerede er blevet sagt om piratjagten. Begge steder er man interesseret i at medvirke til, at der bliver sat en stopper for den piraternes ulovlige virksomhed. Men det er SuperSoft, som er den udfarende kraft.

Sofiech satser på EF-lobbyisme

Også hos Sofiech er man positive overfor ideen, men afventer en officiel henvendelse fra SuperSoft. Det betyder dog ikke, at firmaet ligger på den lade side.

"Vi har i flere år været medlemmer af ELSPA, som er en organisation, der er arbejder for en fælles lovgivning imod soft-

warepirateri indenfor netop spil", siger administrerende direktør Henrik Sonne, Sofiech.

ELSPA står for European Leisure Software Publisher Association. Organisationen er den største af sin art i Europa, og den arbejder på EF-plan ved hjælp af flere af de såkaldte lobbyister, som arbejder for at overbevise EF-politikkerne om, at der skal slås hårdt ned på piratkopiering.

Udløber af verdensorganisation

ELSPA er en udløber af SPA (Software Publisher Association), som tæller alle de betydelige navne indenfor verdens softwareudgivere (herunder også Commodores internationale afdeling). Mens SAPU-initiativet hurtigt har skabt røre i andedammen herhjemme, med mordtrusler til følge, skrider arbejdet på de bandede korridorer i Bruxelles kun langsomt frem.

Derfor priser Henrik Sonne SAPU velkomment - men han er samtidig spændt på udfaldet af den første større retssag. "Den første 'rigtige' pirat-retssag vil komme til at danne retspraksis for de øvrige sager fremover. Så jeg håber, at det bliver en rigtig grim sag med en hård dom", siger Henrik Sonne.

Risikerer for blod retspraksis

I modsat fald - hvis det ikke lykkes at overbevise dommeren om, at softwarekopiering og piratsalg er en alvorlig forbrydelse - kan resultatet blive noget nær en legalisering af piratvirksomheden, fordi fremtidens



domme kan ventes at blive lige så milde som den første.

Det er den slags problemer, som ELSPA prøver at undgå ved at arbejde for en fælles, hård europæisk holdning til piratvirksomhed.

Vejen til kriminalitet

Endelig frygter Henrik Sonne, at der kan blive problemer på grund af de midler, som er valgt i piratjagten. "Dem, man vil til livs, er jo de store fisk - de professionelle pirater. Det er ikke så meget Ole og Peters indbyrdes bytteri i skolen. Og det er også den rigtige måde at gøre det på", siger Henrik Sonne. Han fortsætter:

"Men når man ser de indslag, der er lavet om piratjagten, kan man nemt få det indtryk, at det er vejen til en kriminel løbebane, hvis man som forældre giver sit barn en hjemmecomputer."

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Giraf"

Giraf-billedet kommer fra Jakob B. Andersen, Refsnæsgade 52, 2200 København N. Jeg blev virkelig betaget af den detaljerende stil. Det ligner jo næsten et fotografi. Men! Jakob kommer også ind på andenpladsen med billedet "Forår" som er en helt anden kategori. Valget var meget svært og jeg lægger ikke så meget i hvad der er nummer 1 og 2. De er flotte på hver sin måde og viser alsidigheden og kreativiteten fra een af Gallerys læsere.

"Tell" er lavet af John Nielsen, Ingefærhaven 55, 2730 Herlev, og bliver denne måneds nummer tre. Der er en der har skulet lidt til den spanske maler Salvador Dali, hvilket der intet fordækt ligger i. John skriver han har brugt lang tid på at lave billedet, men jeg mangler ligesom den sidste finish. Jeg kan ikke sætte en finger på noget specielt, måske er det den lave opløsning eller muligvis skulle dette billede have været skudt op i størrelsen. Det er tit svært at bedømme billeder der måler 5cm x 6cm. Et billede som "Tell" kunne jeg sagtens forestille mig i plakats størrelse.

Martin Pedersen er endnu en af de utrolig dygtige tegnere der har fundet vejen frem til Gallery. Billedet "Love Story" har det ældgamle motiv om det forelskede par der kører imod solnedgangen. Martin har holdt det i gråtoner hvilket giver en fin effekt.

Smooth værktøjet har været flittigt i brug. Det virker som om mange læsere er glade for dette værktøj som i dette tilfælde lever fuldt op til forventningerne, men mange bruger dette redskab som UNDO-redskab. Altså de fortryder noget henad vejen og prøver så at smatte det hele sammen. Den går ikke! Jeg kan godt gennemskue jer når der har været en smutter! Nu skal jeg jo heller ikke gøre mig til dommer for hvilke redskaber i må bruge og hvornår. Men i tilfældet med "smooth"-effekten gentager det sig lidt for ofte at det beviser dens uskyld.

Vivi Fæster
Anderupvænget 15
5270 Odense N
har tegnet billedet "Høst" i DPaint III. Meget enkel og sød lille tegning som på grund af sin enkelhed giver

den rette stemning om naturens smukke farver og former. Desuden er Vivi ikke kommet sovende til dette billede. Skygger er lagt på meget forsigtigt og med nogle velovervejede farver.

Skulle jeg endelig komme med indvendinger ville det blive en bemærkning om kurvens perspektiv!

Peter E Paulsen (alias PEP)
Fausbjergvej 5
4470 Svebølle

er manden bag "Shame." Et billede der viser relationerne mellem dyr og mennesker. En utrolig flot pets Peter har fået frem, men det virker som om han blev træt da han kom til halen? Motiv og komposition er også fin og så hjælper det altid at sende dyretegninger ind. Jeg er simpelthen villid med store katte.

Med Rasmus Fløe, Åbakken 10, 8362 Hørning, runder vi af for denne gang. "Space Marine" er et meget dystert billede, men meget vellykket i farvevalg og belysning.

Alle vindere får tilsendt præmier.

**Endnu engang nogle fine bidrag fra læserne,
samt flotte præmier fra DNC.**



"Forår"



"Tell"



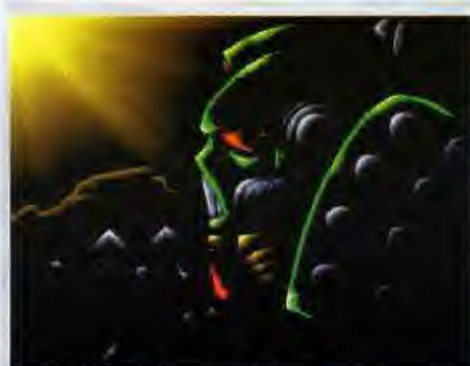
"Love Story"



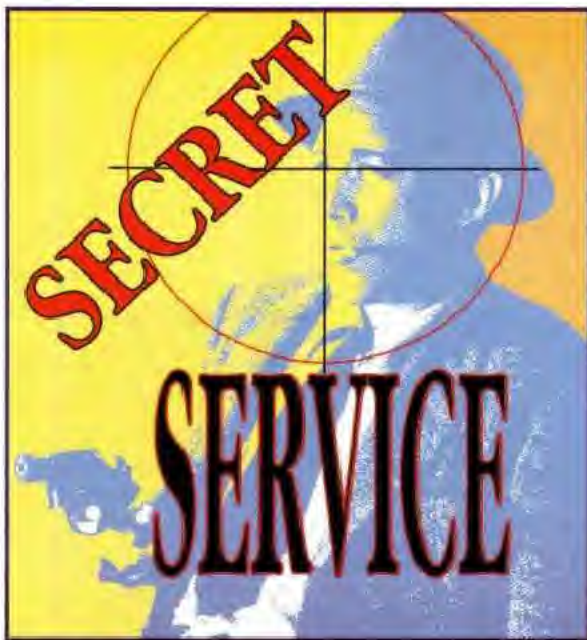
"Høst"



"Shame"



"Space Marine"



Din følgesvend i den evige kamp mod fjender og spilprogram-mørers overmenneskelige udfordringer.

RISE OF THE DRAGON

Her følger så sidste del af løsningen til dette flotte, men disketteslugende spil. Vi er kommet til dag 5...

Tag pistolen under hovedpuden. Kig på Videophonen. Tag til City-Hall. Gå ind til politiet. Vis dit pas til vagtmanden. Tag våbnet i våbendepotet. Gå til højre ved blomsterdamen. Mød The Jake kl. 20:30. Skyd alle de onde. Tag til reservoiret. Skyd alle de onde med dit gevær (tsk, tsk - Red.) Gå ind i hovercar'en. Flyv til Deng Hwang's. Snak med receptionisten (3-1-3-1). Gå ind i Security-rummet. Kig nærmere på security-panelet. Prøv at trække i security-håndtaget. Indsæt det I.D.-kort i revnen, som du fik af The Jake.

Gentag farvekombinationerne (et tilfælde er: Rød-gul-lille-gul-hvid * Rød-gul-lille-gul-hvid-gul-rød-lilla hvid * Rød-gul-lilla-gul-hvid-lilla-gul-rød-lilla-hvid-rød-gul-lilla-blå-hvid).

Slå security-systemet fra. Tryk på knappen, der er mærket med II - den sidder over farvetasterne. Gentag farvekombinationerne fra lykkebogen. Tryk nu på den lille off-knap, der er placeret i midten.

Gå ud til receptionisten og gå igennem laserdøren. Gå ind af den første dør på højre hånd. =ben de to kasser på endevæggen. Træk i håndtaget. Tag skruetrækkeren fra vasken og stik den i den nederste kasse. Tag ledningerne. Gå ind af den næste dør på højre hånd. Placer ledningerne på Karyn. Kig nærmere på hende og tag de tre ledninger af. Skyd alle de onde og.....du har vundet!

Endnu engang tak til David Arnholt.

SILKWORM

Ikke ligefrem det nyeste spil, men stadigvæk en klassiker. Martin Stephan fra Næstved har fundet et smart tip:

I slutningen af hver anden bane kommer der en tank. Undgå dens uhyggelige portion af missiler og bomber og flyv op bag tanken, hvor du ikke kan blive ramt. Missilerne vil danne en bue omkring dig. Du kan skyde alle de missiler du vil. Hurtigt vil du få ekstraliv, og din score skulle gerne komme derop, hvor du tvinger dine kammerater til at sidde længe op om natten!

HEIMDALL

Per Jacobsen fra Glostrup vinder en spilpræmie for dette elegante tip til Core Designs flotte rollespil.

Hvis du lige er blevet dræbt og på forhånd undlod at gemme spillet, ville det da være rart at beholde dine våben, din magt og dit mandskab

på skuden, ikke? Gå til savegame-valget i begyndelsen af spillet (den med valget af egenskaber). Når du får at vide, at du skal indsætte din diskette med et gemt spil, clicker du på "no" og du vil være tilbage til items-skærm-billedet med alt, hvad du havde før du blev dræbt!

POPULOUS II

Vi har besluttet os for at gå lidt hurtigere frem end tidligere. Så her følger koderne til hver femte bane, fra nr. 100

100 - ADPEAT 105 - UXUBAG 110 - FEAMAG 115 - TTOWAB 120 - PIABAF 125 - LLJI 130 - LÖLYAD 135 - AGPIAT 140 - UBNGAC 145 - ETETAG 150 - MMUPAB 155 -

CRUISE FOR A CORPSE

Vi har modtaget utallige løsninger til dette flotte Cinématique-spil, og vi siger tak for dem alle - især for Jeppe Jørgensen, der står bag denne gennemgang:

Tag det stykke papir, der ligger ved siden af askebægeret. Udfold papiret og læs det. (8:10)

Gå til baren, vis papiret til bartenderen, og han giver dig noget brugbart. (8:20)

Læs bænnebogen. Tag det brev du finder og læs det. Gå til Father Fabiani's kahyt og tag den venstre kuffert. =ben den. (8:30)

Luk kufferten og skub den på plads. Gå op på øverste dæk og snak med Suzanne. Spørg hende om alt. (8:40)

Gå til Smoking Lounge og snak med Tom. Spørg ham om alt. (8:50)

Gå til hoveddækket, venstre side og åben den første dør. Spørg Julio om alt. (9:10)

Gå til Dining Room og spørg Father Fabiani om alt. (9:30)

Gå til Smoking Lounge. Tag det stykke papir, der ligger under den stol, som Tom sad på. (9:40)

Læs det stykke papir, du fandt, gå til venstre og snak med Suzanne. Spørg hende om alt nyt. (9:50)

Find Tom i hans kahyt, og spørg ham om alt nyt. (10:00)

Gå til Raouls kahyt. Tag nøglen, der ligger på gulvet. (10:10)

Gå til kontoret. Sæt nøglen i skrivebordet og åben jalousi-skabet. Der skulle du gerne finde en juvelæske. Undersøg hængslet på armbåndet. (10:20)

Tag takkesedlen. (10:30)

Læs takkesedlen og gå til spisestuen. Åben skuffen på den venstre side af skabet og undersøg skuffen. Tag invitationen. (10:40)

Gå til hoveddækket bagbord side og gå ned, ud af skærmen. (10:50)

Gå til baren og snak med Suzanne. Stil hende alle nye spørgsmål om Tom. Gå til Rear Hall og spørg Dick om alt. (11:00)

Gå til vaskerummet og undersøg den venstre kurv. Du finder en halskæde - undersøg den. (11:10)

Gå til Rear Hall og spørg Dick om halskæden og Agnes. (11:20)

Gå til det øverste toilet og tag sæben. Gå

IMALAF 160 - LDOO 165 - OWA-CAK 170 - ALDOAT 175 - UHDDAC 180 - EGTIAB 185 - NECCAB 190 - JIERAF 195 - ACUH 200 - OPEMAK 205 - HEOPAT 210 - TUADAD 215 - SIMOAG 220 - DDLLAB 225 - MOISAF 230 - AFMN 235 - UNNEAK 240 - PEQUAT 245 - CCMEAD 250 - ISUXAG 255 - THAKAC 260 - OMLOAF 265 - AMTH 270 - UGI-MAK275 - NEVEAT 280 - VEEGAD 285 - WISUAG 290 - ABFEAC 295 - QOUMAF 300 - MEASAB

Tak til Allan Laursen og Jan Rise. Vi fortsætter gennemgangen næste måned, men skulle du få lyst til SELV at løse nogle baner, er her et partips fra Jens Chr. Hoff fra Aabenraa.

Er din Gud ikke andet end en



til hoveddækket, bagbord side og bank på den sidste dør. Åben døren og spørg om takkesedlen og alle de andre nye emner. (11:30)

Gå til Raouls kahyt og snak med Julio. Spørg ham om klokketårnet og Agnes. (11:40)

Gå til Suzannes kahyt og åben det venstre klædeskab. Undersøg Kosmetikskuffen og tag recepten. (11:50)

Læs recepten og gå til baren. Tag flasken og glasset. (12:00)

Gå op på det øverste dæk og snak med Suzanne. Skenk en drink. (12:10)

Spørg hende om alle nye emner. (12:20)

Gå til butlerens kahyt (vent til han er færdig), stil ham alle tænkelige spørgsmål. Gå til Smoking Lounge og snak med Tom. Stil ham alle spørgsmålene om Agnes. Gå til hoveddækket, bagbord side og bank på den sidste dør. Åben døren og stil manden alle spørgsmål om Agnes (enjoy the scene). (12:30)

Gå ned af skærmen og kig igennem køjlet. (12:40)

Gå til Suzannes kahyt, åben det højre klædeskab, undersøg vasketøjsbunken. (12:50)

Gå til det øverste dæk og snak med Rose, stil hende alle de spørgsmål, du kan. Gå til baren og snak med Suzanne, spørg hende om Toms forretninger og om Agnes. (13:00)

Gå til Rebeccas kahyt og spørg hende (korrekt gættet!) om alt. (13:10)

Gå til Father Fabianis kahyt, =ben det andet skab (fra venstre) og tag lommeuret. (13:10)

Gå til vaskerummet og undersøg kruken (i ordets opendelige forstand!). Du skulle nu gerne få en nøgle. Gå til Dining Room og snak med Father Fabiani. Spørg om Rose og Rebecca. Gå til hoveddækket, bagbord side og snak med Julio. Spørg om lommeuret (enjoy the screen). (13:20)

Hvis du endnu ikke kender morderens navn, er der vel ikke noget at sige til det. Men vil du have mere af løsningen, må du vente til næste måned. God jagt, Sherlock!

svag lille ånd, kunne du jo forsøge med kodeordet ADKITCHBV-NZERIWK, der skulle dig den stærkeste Gud af dem alle, (hvem det så end er! - Red.)

Et smart tip er brugbart til at gøre det hurtigt af med dine fjender. Du starter med at plante træer omkring de vantros huse, og når du synes, at der er tilstrækkelig med brænde, sætter du ild til det hele med en ildsøjle. Se dem syde!

Hvis din fjendes jordskælv ikke skal gøre for meget skade, bør du ikke bygge i det samme niveau hele tiden.

Benytter du dig selv af jordskælv, skal du selvfølgelig passe på, at det ikke bræder sig for meget. Hvis du føler dig i sikkerhed, kan du imidlertid få det til at blive endnu mere omfangsrigt ved at fjerne bakker, før revnen udvider sig.

Et smart tip til at gøre det af med din fjendes "helte". Omgiv dine huse med mure, og når fjolset kommer tæt nok på, bygger du en mur uden om ham, så han for alvor bliver fanget. Placer så en sump eller en døbefont i hans lille rum, og se dit problem forsvinde! Ildsøjler kan slukkes ved at fjerne den jord, den brænder på.

Til sidst redaktørens yndlings-trick. Placer en døbefont på din fjendes land, og brug de tilhængere, der gerne skulle komme ud af det, til at skabe en lille sø. Her placerer du nu en hvirvelstrøm, læner dig tilbage, og ser hvordan din fjendes land bliver spist op...

ANOTHER WORLD

Vi fortsætter løsningen fra sidst, og denne gang overtages der af en anonym læser. For at gøre det en smule sværere, har vi undladt at skrive koderne - dette spil BØR ses!

Bane 6: Gå tilbage igen igen - nem alle færdierne. Men når du kommer til stedet med de nedfaldende sten, går du op ad bjerget og venter på, at flagermusen flyver ind i næste billede. Følg efter og advent at "Hængeplanten" tager fra i den. Hop nu over mod drypstenen og hold fast. Du kan nu hoppe fra sten til sten, indtil du springer ind i næste billede. Gå til venstre og lad dig falde ned, skyd så på den omvendte pyramideformede sten med en laser. Den vil knække, og du kan løbe op ad stenen. Nu hvor du er oppe igen, går turen til højre. Spring over alle hullerne og skyd på søjlen, der holder vandmasserne tilbage. Løb derefter hurtigt mod venstre over hullerne og stil dig på den finlebede sten. Du skulle nu blive skudt op til

Bane 7: Nu hvor du er oppe, løber du mod højre (skyd muren på vejen). Når du når trapperne,

skal du lave en mur. Nu skulle en uskyldig vagt gerne komme, men hav intet til overs for ham - udover en laserstråle, naturligvis! Skyd også lampen i loftet. Fortsæt mod højre i to billeder, spark din fjende i maven og få fat i din pistol. Skyd ham og løb mod højre, hvor to vagter skal elimineres. Gå ud af billedet, og kom til...

Se næste nummer!

ACTION REPLAY

Nye koder til dem, der er hurtige på "freeze"-knappen, takket være bl.a. Jakob Halskov, Nørager og Henrik Jørgensen fra Virum:

Apprentice	01C358
Black Tiger	01F5DD
Cabal	039DDA
Dragon Breed	02A337
Fire & Brimstone	000277
Flood	017E77
Flying Shark	0130F9
James Pond	008178
License to Kill	010727
Switchblade II	00261F
Videokid	03028E
Mega Lo Mania	017ED7
UN Squadron	006857

Men vær advare! Disse koder fjerner ENHVER sjov!

LEANDER

Hvorfor skulle man dog skrive LTUS istedet for koden, gå ud af "options" og så skrive den rigtige kode? For at få evige liv!

RAILROAD TYCOON

Har du ikke penge nok i dette spil, er der en simpel løsning på det problem: Shift + 4 er svaret på hvordan du for evigt holder dampen oppe!

CASTLES

Henning Jørgensen vinder en spilpræmie for sine særdeles anvendelige tips til Castles på King-level.

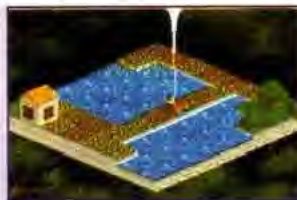
Vi gør opmærksom på at enhver lighed med finansloven er utilsigtet og tilfældig...

OPBYGNING: Penge er det største problem i starten, så sørg for at holde lønningerne lave. Arbejdere skal altid hyres i hold af 90, da det er det højeste antal arbejdere pr. borg-stykke. Start med at hyre 360, indtil økonomien bliver bedre. Så kan du forhøje til 540, der skulle give et rimeligt tempo til en løn, der kan overkommes. Da ens status i spillet aldrig bliver højere end "dårlig" (I), kan man roligt brandbeskatte med det højeste mulige skatteniveau, samtidig med at man hver 200 hjem pr. måned - hvis man har brug for dem, Hvis der er vand i nærheden, kan der bygges en voldgrav, men vent til hele borgen er designet. En voldgrav der løber ud og ind af borgen er sjov at se på, men pokkers besværlig at bo i.

ROBIN HOOD

Her er et par tips fra Uffe Skel-mose, Varde til dette sjove lille spil.

1. Lad være med at gøre noget kriminelt i starten af spillet.
2. Start altid med at gå op til troldmanden i øverste højre hjørne af Nottingham. Snak lidt med ham, og han vil give dig en nyttig krystalkugle, der gør dig istand til at overskue hele kortet og holde styr på alle personerne!
3. Gå derefter ned til huset på øen. Her vil du møde en mand, der spærrer din vej. Angrib ham med dit sværd, og selvom han besejres dig, skal du ikke være ked af det: Det er Little John, og nu er han med i din bande.
4. Nu skal du finde en ring med hvide svampe, der kan bruges til at genoplive de døde. Husk bare at gøre det inden de bliver begravede...
5. Lige før det bliver sommer skal du gå op til galgen. En vagt vil komme gående med en mand, der er på vej til en lidt ophængt tilværelse. Bestik vagten med alle dine penge, og Will Scarlet (offeret!) vil give dig et nyttigt horn.
6. Opgiv at dræbe dragen, hvis den angriber - du har alligevel ikke en chance.
7. Om vinteren ligger dragen i hi. Her kan du enten snakke med den og hjælpe den, eller du kan forsøge at dræbe den. Det sidste gøres ved, at du stiller der foran hulen, men i bunden af skærmen, så du kan nå at løbe væk efter at du har skudt på den. Gentag metoden et par gange, og det forvoksede firben skulle være dødt.
8. Sherriffen er lettest at dræbe, når han er ude for borgen.
9. Skyd altid dit offer, når du har røvet ham, da han ellers vil tilkalde hjælp.
10. Bliver du fanget, bør du ikke angribe soldaten før du er kommet ud af borgen.
11. Husk at der er mad på kroen!



Selve inderborgen skal bygges med tykke mure, og det samme gælder ALLE de sydvendte - det er her, der hyppigst bliver angrebet fra. Resten laves med mure på 9, bortset fra de bagerste, der kan nøjes med 6 - så skulle det gerne gå hurtigere. Placer altid oliegrøder på muren og design borgen så fjenderne skal forbi flest mulig gryder, før han kan nå inderborgen. Den bedste kombination af de forskellige arbejdstyper er 95 100 115 95 90 25 og 20 (regnet fra toppen af skemaet). Benyt dig kun af eksperter.

KAMP: Borgen er mest sårbar i starten, så når de to første tårne og den mellemiggende mur er designet, bør du hoppe hen i military-menuen og hyre de 25 mænd du kan. Du bør hele tiden sætte antallet af tropper op, i takt med at byggeriet skrider frem. For hurtigt at få soldater, skal deres løn fra starten ligge på maksimum.

Den bedste måde at dræbe fjender på, er ved hjælp af oliegrøder, som kan fjerne en hel fjendeeenhed ad gangen. Derfor skal dine soldater deles op i så store enheder som mulig, helst med 50 i hver. Det nytter ikke at nøjes med at svække en fjendeeenhed - alting skal kastes frem, ellers er dine ofre spildt.

I den endelige kamp, der udspiller sig når din borg er færdigbygget, er der over 2500

mand. Dem kan du ikke bekæmpe alene, men må satse på oliegrøderne. Der må trods alt ikke være for mange fjender pr. oliegrøde, da de så bare river muren ned før olien får lov til at flyde. Den bedste taktik er derfor at placere 2-3 af sine enheder bag de yderste mure, og på samme måde helt ind til inderborgen. På den måde får du holdt dem i skak i tilstrækkelig lang tid. Når en kamp startes, så sæt hastighedstil "laboured", hvis du da ikke vil sidde og vente i flere måneder.

Afslut aldrig et castle i oktober eller november, da der altid kommer et angreb den 30. november (de er så præcise, at du kan sætte din kalender efter dem!)

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Første lektion: Libraries

Ren intuition

Som en efterfølger til eller fortsættelse af C-kursus, starter her et kursus i (C-)programmering af Amigaens grafiske brugeroverflade: Intuition.

Af Lars Jørgen Helbo

I den sidste tid har vi her i DNC haft et kursus i C-programmering. C regnes jo normalt for at være særlig velegnet til programmering af Amigaen. En stor del af Amiga-DOS er skrevet i C.

Netop derfor har det måske undret nogle, at de viste eksempler var så lidt "Amiga-typiske". Der var ikke ret meget med vinduer, mus og farver. Men sådan skal det være. C er nemlig et universelt sprog, som kan bruges på alle computere.

C er imidlertid også et fleksibelt sprog. Det kan udvides med nye funktioner, som udnytter en bestemt computer. I dette kursus vil vi se på, hvordan man med C kan styre Amigaen, specielt brugeroverfladen Intuition.

Intuition

Amigaen har ikke mindre end tre forskellige brugeroverflader: Shell, ARexx og den grafiske brugeroverflade. Den sidste består af to dele: Intuition og Workbench. Intuition er den del af operativsystemet, som danner grundlag for Workbench. Her finder man bl.a. alle de procedurer, som bruges til at lave vinduer, screens o.s.v.

Som (C-)programmør kan man

bruge de samme procedurer i egne programmer. På den måde kan man relativt nemt udstyre programmerne med en grafisk brugeroverflade.

Libraries

Procedurerne findes i såkaldte libraries, eller på dansk biblioteker. De fleste og vigtigste finder man i Kickstart. Andre ligger derimod som filer i kataloget libs på Workbench-disketten. Fordelen ved bibliotekerne er, at systemet er fleksibelt. De nyere DOS-versioner indeholder flere biblioteker, og man kan endda lave sine egne.

Det vigtigste bibliotek er exec.library. Det indeholder bl.a. funktioner til forvaltning af ramlageret, processtyring og styring af de øvrige biblioteker. Vigtigt er også dos.library med funktioner til styring af diskettedrev og hard-disk.

Men i forbindelse med Intuition er det naturligt nok intuition.library, der er mest interessant. Her finder man funktioner til styring af screens, vinduer, menuer, gadgets og requester. Interessant er også graphics.library, som indeholder de mere grundlæggende grafikfunktioner.

Biblioteket åbnes

Man kan selvfølgelig kun låne i et bibliotek, som holder åbent. Ethvert forsøg på det modsatte straffes med en tur til Indien. Det eneste bibliotek, som altid er åbent, er Exec.

På adressen 0x000004 findes en pointer til begyndelsen af exec.library. Det er den eneste faste adresse i hele Amiga-systemet. Når man arbejder med C, kan man umiddelbart bruge funktionerne i exec.library. Ud fra ovenstående adresse vil compileren automatisk finde den ønskede funktion.

I exec.library finder man bl.a. funktionen OpenLibrary, hvormed de andre biblioteker kan lukkes op. Funktionen kræver som argument navnet på biblioteket og et versions-nummer. Funktionen vil kun åbne et bibliotek med det-te eller et højere versions-nummer. Normalt bruges versions-nummeret 33. Det er nemlig de ældste libraries som Commodore stadig understøtter officielt; men ved at skrive 37, kan man sikre at programmet kun kører med DOS 2.0. Som resultat leverer funktionen en pointer til begyndelsen af biblioteket. Kan biblioteket ikke åbnes, leveres 0.

Demoprogrammet

Programmet i boks 1 viser, hvordan man åbner et bibliotek. Læg mærke til typerne på de pointere, som OpenLibrary() leverer tilbage. Ved intuition.library og graphics.library er det pointere til to strukturer, henholdsvis IntuitionBase og GfxBase. Definitionerne på disse strukturer finder man i include-filerne intuitionbase.h og gfxbase.h. Ved alle andre biblioteker er typen ULONG.

Som altid skal man rydde pænt op efter sig. Det betyder, at alle biblioteker skal lukkes, inden programmet afsluttes. Det gøres med funktionen CloseLibrary(). Som argument bruger funktionen den pointer, som OpenLibrary() har leveret. Både dette program og eksemplerne i de følgende lektioner er lavet med DICE C-compileren, som stadig kan bestilles hos DNC.

Intuition-kursus:

Lektion 1: Libraries
Lektion 2: Screens
Lektion 3: Vinduer
Lektion 4: Menuer
Lektion 5: Gadgets
Lektion 6: Intuition-messages

Boks 1: Library-demo

```
#include <amiga20/intuition/intuition.h>
/* Hermed importeres indirekte flere andre include-filer, bl.a. intuitionBase.h, Screens.h og View.h. */
struct IntuitionBase *IBase;
struct GfxBase *GBase;
ULONG DosLib;
main()
{
    IBase=(struct IntuitionBase*) OpenLibrary("intuition.library",33);
    if(!IBase)exit(1);
    GBase=(struct GfxBase*) OpenLibrary("graphics.library",33);
    if(!GBase)exit(1);
    DosLib=OpenLibrary("dos.library",33);
    if(!DosLib)exit(1);
    /* Her kan man kalde funktionerne fra intuition-, graphics- og dos-library */
    CloseLibrary(IBase);
    CloseLibrary(GBase);
    CloseLibrary(DosLib);
}
```

Boks 2: Bøger

Førlaget Addison-Wesley har af Commodore fået eneret på at udgive dokumentationen til biblioteksfunktionerne.

Bogen hedder "Amiga ROM Kernel Reference Manual: Libraries". Den er på engelsk og indeholder en meget præcis beskrivelse af samtlige library-funktioner.

Hvis man kan læse tysk, kan man istedet købe bogen "Amiga Intern" bind 2 fra Data Becker. Den indeholder stort set det samme; men er lidt billigere. (Der var da ikke nogen der sagde piratkopi, vel?).



**Gælder varer annonceret i dette blad, der leveres eks. kl. og på eftersalg. Gælder max. 14 dage fra fakturadato.

Tilbud gælder fra 280592 til 280692 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.



**"Den TUNGE side". Som de eneste i Danmark
lagerfører AW alt det spændende til din Amiga!**

Broadcast kvalitet! GVP Impact Vision 24

- **24Bit Realtime Frame Grabber.** Indlæser 24Bit billeder fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- **24Bit Frame buffer (display).** Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari
- **Analogt Genlock og Digitalt Genlock** Giver mulighed for overlægning af tekst og grafik med fx. Scala
- **Composite ind/ud • Y/C ind/ud • RGB ind/ud, 15.625KHz eller 31KHz**
- **Flicker Fixer,** også på 24Bit
- **Overscan i 768 x 566 punkter**
- **Picture In Picture funktion.** Se TV i et hjørne af din Amiga skærm mens du arbejder!



Medfølgende software:

Scala IV-24
Macro Paint IV-24
Caligari IV-24

AW pris 17.475,00

Facts om Motorola 68040 og 68030

- 68040 processoren har 4096 bytes data cache og 4096 bytes instruction cache. 68030 har 2x256 bytes.
- 68040 har indbygget Co-processor, 68030 kræver en extern 68882 Co-processor (leveres med alle GVP Combo 68030 kort).
- 68040 har 2 nye Cache modes, Copyback og Write-Through.
- For at understøtte 68040 processorens nye Cache modes kræves OS 2.04 eller nyere. 68030 er kompatibelt med samtlige Amiga operativsystemer.
- En 28MHz 68040 har ca. samme ydelse som en 50MHz 68030/68882

GVP G-Force 040 Verdens hurtigste!

- Kun til Amiga 3000. Med GVP's G-Force 68040 kort får du verdens hurtigste Amiga 3000.
- **22 MIPS performance.** GVP's 040 kort er bestykket med lynhurtig GVP 40ns. 32Bit RAM, arbejder det uden wait-states, selv på 28MHz.
- G-Force 040 kopierer hele Kickstart 2.0 ROM'en over i RAM for ekstra høj performance.
- **G-Force 040 leveres med 2MB GVP SIMM32 40ns. RAM**



- Nem og hurtig montering af RAM udvidelse til 4, 6 eller 8MB. Ved at benytte GVP SIMM 32 moduler er monteringen gjort særdeles brugervenlig.
- Mulighed for op til 24MB RAM. G-Force 040 udnytter selvfølgelig de op til 16MB der kan monteres på bundkortet i A3000.

AW pris 20.650,00



Progressive 68040

- På Amiga 2000 modellen kan der monteres 4, 8, 16 eller 32MB RAM. Dette foregår nemt vha. standard 8Bit SIMM moduler.
- **Motorola opgivet hastighed: 19MIPS.**
- Nem montering af RAM til 4, 8, 16 eller 32MB på Amiga 2000 modellen. (A3000 mod. kan ikke mont. m. RAM)
- Kan også leveres til A3000, på dette kort er der dog ikke plads til RAM

Pris fra 16.795,00

GVP G-Force 030 Verdens bedste!

- **GVP har nu lavet verdens bedste og hurtigste 030 kort til A2000!**



- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller det nye **50MHz**. Med et 50MHz kort opnås stort set **samme performance som med et 28MHz PP&S 040 kort.**
- G-Force 030 kan kopiere hele Kickstart ROM'en over i RAM = top performance.
- Alle G-Force kort kan leveres med 52, 120 eller 240MB Quantum harddisk.
- **Verdens hurtigste SCSI controller.** Med 240MB disken opnås overførsels-hastigheder på **over 2.2MB/sék.**
- **Nem og hurtig montering af RAM** når du har brug for mere end de fabriks-monterede 4MB (25 Mhz: 1MB). Udvidelse til 8(5), 12(9) eller 16(13)MB er særdeles brugervenlig.
- Har du langsom 16Bit RAM i din A2000 i forvejen, udnytter G-Force kortene automatisk denne når der ikke er mere af den hurtige 32Bit RAM.
- Med G-Force 030 og harddisk monteret har du stadig alle 5 Zorro II slots samt "DF1"-pladsen fri.

25MHz 6.750,00
1MB 32Bit RAM, 0MB HD

40MHz 11.275,00
4MB 32Bit RAM, 0MB HD

50MHz 14.995,00
4MB 32Bit RAM, 0MB HD

4MB RAM 2.495,00
GVP Chipak 32Bit/60 ns.

Tillæg for harddisk:
52MB 2.750,00
12mS Quantum harddisk

120MB 3.775,00
12mS Quantum harddisk

Besøg vores Superbutik i Århus - Vi har Danmarks største udvalg!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 16 61 02 • Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

GVP Impact A530-HD8+



- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- A530 giver dig højere performance end Amiga 3000! Med et 40MHz 68030/68882 processorsæt er du sikret optimal ydelse.
- A530 leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller 240 MB harddisk. Med 240MB Quantum harddisk overføres nemt over 2MB/sek. på SCSI bussen!!
- Nem og hurtig montering af 32Bit RAM-udvidelse - 4, 8 eller 32MB. Ved at benytte GVP SIMM32 RAM, har GVP gjort det let for dig selv at installere 32Bit RAM i A530-HD8+
- A530-HD8 leveres med egen strømforsyning og overbelast ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting i at benytte den.

Pris fra 9.950,00

GVP Impact A2000-HC8+

- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- HC8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) eller Maxtor harddisk på 52, 120, 240, 340 eller 500 MB 3 1/2" harddisk.



- Nem og hurtig montering af RAM-udvidelse - 2, 4, 6 eller 8MB. Ved at benytte SIMM RAM moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4, 6 eller 8 MB FAST RAM i A2000-HC8. Med 6MB konfiguration opnås optimal konfiguration for A2088 & A2286 brugere.

GVP Impact A500-HD8+

- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller 240 MB harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB. Ved at benytte SIMM RAM moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4 eller 8 MB FAST RAM i A500-HD8+
- A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.



Amiga Warehouse tilbud i Juni måned:

A2000-HC8/52Q	3.995,00	A500-HD8/52Q	4.795,00
A2000-HC8/105Q	4.495,00	A500-HD8/120Q	6.795,00
A2000-HC8/240Q	6.995,00	A500-HD8/240Q	8.995,00

Der er ingen konkurrenter til verdens hurtigste SCSI produkter:

- Nu med ny og endnu bedre INTUITION KOMPATIBEL SCSI Installation og 'tuning' utility. Indeholder bla: ICON og GADGET baseret intuition brugerflade. Bad Block Remap af harddiske. Automatisk eller manuel partitionering og AmigaDOS formattering.
- Nem og brugervenlig installationssoftware, nu med illustreret dansk manual
- De hurtigste! Selv med 1.2MB/sek. (A530 2.2MB/sek.) har din Amiga stadig 95% power tilbage til andre jobs. Den utrolige performance er opnået ved hjælp af GVP's fremtidssikrede 'VLSI' design. Dette design tillader DMA performance via unik 'Dual Port Memory' direkte til FAST RAM, uden de typiske DMA problemer ved f.eks. OverScan. Controlleren kan overføre op til 5.5MB/Sek på SCSI bussen.
- State-of-the-Art integration pakker en højtydende SCSI controller, 8 MB Fast RAM og en 3.5" harddisk på indtil 500MB (HD8: 240MB) på et enkelt kort. Overflade-monterede komponenter sikrer stor stabilitet og lang levetid.
- GVP's nye FAASTROM V4 SCSI-II driver giver den højeste performance på markedet og inkluderer bla. følgende features:
- Understøtter stort set alle SCSI enheder, inclusive: CD-ROM, TapeStreamer, Ricoh disk med udskifteligt medie.....
- Implementerer SCSI Disconnect /Reconnect protokollen, hvilket tillader overlappende SCSI kommandoer at blive udført. Implementerer fuldt ud Commodores Rigid Disk Block (RDB) standard samt den nye DIRECT SCSI standard.
- Understøtter udskifteligt medie. Controlleren registrerer udskiftning af mediet, og informerer AmigaDOS herom. Herved sikres sikker og pålidelig drift af SCSI enheder med udskifteligt medie.
- Markedets hurtigste AutoBoot direkte fra Fast File System = Større kapacitet
- Nu med udvidet garanti. Ud over den normale 1 års danske garanti, giver GVP i USA dig nu 1 års ekstra fabriksgaranti på komponenter og harddisk.

☆☆☆ RING OG BESTIL EN VED DIN FORHANDLER IDAG, ELLER RING TIL Amiga Warehouse ☆☆☆

Tilbud gælder fra 280592 til 280692 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

[illegible]

Syquest's nye fremrangerede 88MB harddisk med udskiftelig disk giver dig al den plads du har brug for til små genge.	
88MB Syquest drev uden disk.	4.775,-
88MB Syquest disk	1.175,-
Controller 1 eks. GVP HC8	1.895,-



AW er ikke kun professionelt udstyr. Vi har også Danmarks største udvalg i spil til Amiga og PC

Multi-medie og programmering:

Amiga Video	1495,00
CardDe V1.5	750,00
CardDe Pro pak 1	195,00
HyperBook	640,00
MediaShow	705,00
Scata Videoher	4875,00
Showermaker	8425,00

Musik:

AudioMaster IV	895,00
Bars & Pipes Professional	1675,00
Bars & Pipes	195,00
Bars & Pipes: Musicflow A	395,00
Bars & Pipes: Rules for fools	195,00
Bars & Pipes: Internal Soundkit	475,00
Bars & Pipes: Creativity Kit	525,00
Bars & Pipes: Super Jam Amiga	640,00
Bars & Pipes: Multimedia Kit	475,00
Bars & Pipes: Pro Studio Kit	525,00
Drum Music Constructor Set 2.0	775,00
Dr.T Copyright Apprentice	645,00
Dr.T Copyright GTP	1750,00
Dr.T Level II KDS 3.5	1995,00
Dr.T MHS	295,00
Dr.T Music Mouse	575,00
Dr.T Tiger cup	795,00
Dr.T X-DR	1295,00
InterSound	395,00
MIDI Recording Studio	375,00
Sonita	395,00
Steinberg Pro24	1995,00

Programmerings-udrust:

Amiga-COMAL 2.0 incl. compiler	395,00
Amos The Creator	695,00
Amos Compiler	395,00
Amos 3D	445,00
Amos	250,00
AS3M-One	650,00
AssemPro	645,00
Benchmark Modula 2	975,00
Code 88K V2.5	395,00
Devpac 2 Assembler	295,00

HISoft Basic	395,00
MetaScope	645,00
SA5Labs K VS 10	1875,00
SA5Labs K VS ++	945,00

Public Domain Disketter (kun Amiga):

FreeRite, Panorama, Time, Paugh, Tafari, RPD, Amos, Auga, Chiron, Conception o.l.	20,00
Public Domain Diskette - 3.5"	16,00
Public Domain Diskette - 5.25"	20,00
Public Domain Katalog (2 disk)	50,00

Play-Traning & Animation:

3D-Professional	1495,00
3D	895,00
3D	895,00
Design 3D	495,00
DrumMusic	575,00
Draw 4D Professional	1750,00
Imagines 2.0	2250,00
PageMaster 3D	1250,00
Pixel 3D V2.02	695,00
Real 3D Turbo Pro. V1.4	2495,00
Sculpt 3D XL	695,00
Sculpt Amiga 4D	2995,00
Sculpt Animator 4D JR	795,00
TurboServer 3.0	495,00

Regnskab/Ekonomi:

Amiga Budget OK	495,00
Carting (Amiga og sprakal)	650,00
Desktop Budget (GD)	495,00
InterSpread	395,00
Maxiplex Plus	695,00
ProfessionalCalc	1295,00
Time Advantage	1225,00
Professional Calc (GD)	1795,00
Start PE (Amiga og DK)	495,00
2 Budget OK	395,00

Tegne & Animations programmer:

Animagic	845,00
Animation Studio	695,00
Deluxe Paint III	495,00
Deluxe manual til overnyttende	295,00
Deluxe Paint IV	995,00
DigitalPaint 3.0	995,00
My paint	395,00

Spectra Color	895,00
TV-Plant Professional 24BIT Pantone	195,00
Kan leveres i forskellige udgaver	
The taking Coloring Book	475,00

Telefonhåndtering:

Excelent V2.0 1989	575,00
InterWord V1.5 DK	395,00
TransWrite 2.0	495,00
ViaWrite OK	395,00
Word Perfect 4.1	1395,00
Word Perfect Library	875,00

Undervisnings software:

Discoverer Discovery Kit	349,00
Maris Beach Typing Tutor	495,00
Kid Talk	195,00
Puzzle Storybook	349,00
Speller Bee	349,00
First Letters & words	349,00

Utilities & Diverse:

Ami - Alignment system	249,00
Doctor AMI	395,00
AmigaTops incl. system og garanti løb	495,00
AmigaTops incl. løb gratis med!!	495,00
E.A.D.	425,00
Buildsystem: Imagine	395,00
Buildsystem: AmigaDay	395,00
Centaur World Atlas V2.5	449,00
CygnusE Professional V2	675,00
DualMaster V1.4 (80 Dns 2.0)	525,00
Directory Opus	449,00
Distant Santa V4.0	649,00
Power Packer Pro 4.0	349,00
Virus Killer	30,00
Workbench Mgmt. System	295,00

Video software:

Broadcast Title II (PAL)	1950,00
Broadcast Title II (PAL)	349,00
Broads: The Port enhancer	349,00
Open Performer	749,00
InfoChannel	1499,00
InfoChannel Player	699,00
HDVSDIPlayer	1395,00
Nebel Video tools on tap	995,00
The Director 2.0	775,00
The Director: booklet	225,00
TV-Scout 2.0	849,00
TV Text Professional	895,00
Video Director	1525,00

BØGER & BLADE:

Bøger på dansk:	
Amiga Maskinprog	249,00
Amiga Basic Programmering	295,00
Amiga Bøger	295,00

Amiga Male - eng. Program	395,00
C for Beginners	249,00
Games & Music m. disk	295,00
Hardware udstyr	129,99
Time og Trælle	349,00
Amiga Disk/CI	249,00
Amiga AI Round	349,00
Amiga Bøger	299,00

Bøger på engelsk:

Advanced Amiga Basic	199,00
Amiga 3D Graphic Pro. in Basic	115,00
AmigaTops disk til overnyttende	85,00
AmigaTops disk til overnyttende	195,00
Amiga Basic Inside and Out	145,00
Amiga C for Beginners	200,00
AmigaTops disk til overnyttende	85,00
AmigaTops disk til overnyttende	85,00
Amiga Desktop Video Guide	175,00
Amiga Disk Inside and Out med disk	145,00
Amiga Disk Quick Reference	80,00
Amiga for Beginners	95,00
Amiga Graphics Inside & Out	395,00
Amiga Mastering Language	115,00
AmigaTops disk til overnyttende	85,00
Amiga More Tools & Tips	179,00
Amiga Printers Inside & Out med disk	200,00
Amiga Programmers Guide	199,00
Amiga Tools & Tips	175,00
Amiga User Interface style guide	249,00
Elementary Amiga Basic	199,00
Imagine Companion	199,00
Pro Result med DeluxePaint	395,00
Levens incl. 2. disk, disk	30,00
Mapping the Amiga	249,00
Music Through Mail	175,00
Official Docs 2.0 Companion	249,00
Rom Kernel Ref. Devices	299,00
Rom Kernel Ref. Libraries	249,00
Rom Kernel Ref. Autodocs	349,00
Rom Kernel Hardware Ref. Manual	299,00

Nietongar:

AmigaTops Strategy Guide	225,00
Turn & Burn	149,00

Amiga Blade:

Det Ny Computer	35,00
Amiga Action	72,00
Amiga Format	85,00
ACE	40,00

Ring og læn af abonnement!!

Videobånd:	
Imagine: A guided tour	395,00

GDV Tittel:

Advanced Military Systems	495,00
Battle Storm	395,00
Basaltal	395,00
Cave of the Cretaceous Condor	395,00
CD-ROMs	395,00
Disco Realization	455,00
Encyclopedia Dictionary	405,00
Falcon	585,00
Free Fall PD collection	605,00
Garden Fox: Garden plants	455,00
Garden Fox: Indoor plants	455,00
Houses of the Bakeries	395,00
Holy Bible Illustrations	395,00
Learnings	395,00
Music Maker	395,00
Phillya Miller	395,00
Snap	440,00
Spirit of Scotland	495,00
Team Tactics	440,00
Time Table: Hi/Bus/Pro/Me	495,00
Works of Shakespeare	395,00
World Vista Atlas	795,00
Worms of the Demon	395,00
Xenon II	395,00

Vi fører
ALLE
kendte
spil
til Amiga.
Ring for
pris

3,5" Eksterne diskdrev i Amiga farvet metal kabinet. Med gennemført bus.
AW PRIS KUN 695,-

For de kræse har vi:



Det nye Roctec Super Slimline drev. Lydløst højkvalitets drev.

AW pris: 895,-

Kæret til verdens hurtigste af "Amiga Format"

Kun få tilbage!

IBM MIPS 1334C en rigtig broløber! 33 MHz hurtig DTP printer (360x360 DPI), 320 tegn i sekundet på 40 mm printer. Til en krøder. Ring og få tilkendt prøveudlån! For pris 12.000,-

Nu kun 4.995,-

AMIGA Vi har alle de nye bøger om System 2.0
Se listen for priser!



GVP 16MHz PC/AT kort til A500

Installeres uden tab af A500 GARANTII!!



Hurtigere og bedre end AT-Once plus

Features: Minimum konfiguration 640KB (512K Amiga) • Kan benytte Amiga FastRAM som extended eller Expanded RAM • Understøtter 286 Protected mode • Windows 3.0 kompatibelt • Norton SI = 16.2 • Multitasker med Amiga programmer • Understøtter HD8+ SCSI • CGA, EGA og VGA Display • Adgang til COM/LPT port samt mus

Nu kun 2.695

Tilbud gælder fra 280592 til 280692 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Sådan bruger du software listen: alle professionelle programmer er opdelt efter anvendelses-område, fx. finder du Word Perfect under "Tekstbehandling". Spil-priserne på næste side er baseret på Amiga versioner.



Amiga 500 plus

Amiga 500+ er afløseren for den gamle A500. Den kan alt den gamle kunne, men er kraftigt forbedret på mange punkter. De nye og hurtigere special-kredse til billede og lyd bevirker, sammen med den nye System 2.0 software, at Amiga 500 er blevet endnu nemmere at arbejde med. A500+ er fra starten forsynet med 1MB grafik hukommelse, der internt kan udvides til 2MB. A500+ er selvfølgelig også kompatibel med de populære GVP harddiske, PC/AT kort og andet tilbehør samt spil. Pris med mus og system-software:

Kun 3.695,-

Når du køber din Amiga 500+ ved AW får du mest for dine penge, se selv:

Kontorpakken

InterBase (ikke miniversion) 495,-
InterWord (ikke miniversion) 495,-
InterSpread (ikke miniversion) 495,-
A500 plus 3695,-
Spildisk med 5 spil extra bonus

Normalpris 5180,-

Pakkepris 4490,-

Gavekort

Max 1 gavekort pr. harddisk.

Uanset om du benytter dig af kontor-pakken, får du selvfølgelig også et AW gavekort der giver dig hele

500 kr. rabat

ved køb af en GVP harddisk. Fx. en HD8+/52MB GVP harddisk for kun

4295,00

Kickstart 1.3 / 2.0

Vi kan nu tilbyde dig et indbygningssæt der muliggør skift mellem den gamle Kickstart 1.3 og den nye Kickstart 2.0. Indbygningen foregår på autoriseret værksted, og din garanti bortfalder derfor ikke. Kickstart 1.3 ROM, kickstartomskifter og indbygning for kun:

695,-



NYHED!

Ultra høj opløsning og lækkert ergonomisk korrekt design

Chomp Mouse - State of the Art mouse

Kun hos AW 375,-

Dén slider du ikke lige op til



Det bedste disk og CLI værktøj du kan få! Uundværlig for enhver Amiga ejer.

449,-

ZYDEC KVALITETSVARER

Håndscanner. Overfører billeder fra tegninger og fotografier i en opløsning på op til 400DPI. 1.695,-

Zy-Fi højttalersæt. Få super kvalitetslyd på dine spil og samlinger. AW special: 395,-

Zydec kvalitetsmus til lavpris. 195,-

Megaboard. Giver dig 2 MB RAM (1.5MB extra) sammen med din gamle 512KB udvidelse. 795,-



Action Replay MKIII

Med DK manual
Kun: 995,-

SafeSkin - Smidigt, gennem-sigtigt og vandtæt overlæg til dit tastatur. Leveres til A500, A2000 & A3000.

Kun 175,-



Amiga Funlab

Det ultimative musikanlæg til din A500. Indeholder bl.a.: Kawai FS-680 Keyboard, Midi Interface og Steinberg Sequencer med lækkert brugerinterface. Mere end 32000 Lyde - 100 forud definerede rytmer - One-Finger Add-Lib - Aut. akkompagnement - Programmerbar rytmebox - Memory Recorder (3500 noder).

Før: 4.995

Nu 1/2 pris:

2.595,-



Baseboard 4/0

Internt op til 4MB!! RAM udvidelse til A500. Bestykes med DIL kredse. Leveres med ur/batteribackup. Pris uden RAM: Med 512K:

Hos AW 895,- 1.125,-

ICD FlickerFixer Flimmerfrit billede, også i interlace.



Kun 2.195,-

Kræver VGA skærm

**Nu giver AW dig Danmarks bedste spilpriser!!
Når du handler hos AW behøver du kun at handle et sted!**

Grøn Serie

Fuldpris til foræringspris.
Før 295 - 349 - 395

Enhedspris 99

Adventures
Arkanoid 2
Back To The Future 3
Beach Volley
Blade Warrior
Cabai
Champ Driver
Chessplayer 2150
Chronoquest II
Cisco Heat
Cluedo Master Detective
Colossus Chess X
Deuteros
Faerytale Adventure
Harrier Combat
Hunter
Hunt For Red October 2
Indiana Jones
Int. Soccer
Lightforce
Living Jigsaws
Mayday Squad
Midnight Resistance
Nightbreed Movie
No Exit
Phantasia Bonus Ed.
Predator 2
Pro Tennis
Renegade
Shinobi
Speedball
Street Hockey
Thunderbolt
Turtles
Wipe Out
Zak McKracken

Orange Serie

Ægte fuldpris spil til
foræringsprisen

Enhedspris 199

Flight Of The Intruder
Heimdal
Armageddon
Microprose Golf
Thunderhawk
Woolfchild
F16 Falcon
F19 Stealth Fighter
Nam

Blå Serie

Amiga Warehouse
solipakker

Enhedspris 199

High Energy Spil Pakken
indeholder:
Tintin On The Moon
Teenage Queen
North And South
Fire And Forget
Hostage

Før 1475,-

World Championship
Sportspil Pakken
indeholder:
W.C. Boing Manager
Squash
Manchester United

Før 885,-

Lucas Film Pakken
indeholder:
Indiana Jones Graphic
Adventure Med Håndbog.
ZackMcKraken Med
Håndbog.

Før 1048,-

Guld Serie

Alle de fede nyheder til
de rigtige priser

Enhedspris 299

Airbus A320
Another World
Birds Of Prey
Bitmap Call
Castles
Covert Action
Eye Of The Beholder 2
Flag
Formula One Grand Prix
Godfather Adv.
Intel Strategy
John Barnes Football
John Madden Football
Might & Magic 3
Ork
Plan 9
Populous 2
Pools Of Darknes
Samurai
Secret Monkey Island 2
Sim Ant
Sim Earth
Steel Empire
Storm Master
The Manager
Turtles 2
Ultima 6
Vengeance Of Excalibur
Vroom

**50 Spil i en
PAKKE for kun
249 Kr!
Det er ren
CHOCKPRIS
Kun 5Kr pr.
spil!!**

**Vi har altid
hundredevis af
andre spil-titler.
Ring for pris.**

GRØN SERIE:
Postordresalg kun ved
køb af min. 3 stk.

Mangler du CDTV spil?
Se listen 2 sider
tilbage (side 6)



GAMEPLAY

Index

Agony.....	45
Black Crypt.....	46
Covert Action.....	48
Fireteam 2200.....	49
Hugo 2, del 2.....	43
Pacific Islands.....	46
Parasol Stars.....	45
Shadowlands.....	42
Space Crusade.....	44
Vengeance of the Excalibur.....	47
+ Update.....	50

De anmeldte spil er venligst
udlnt af Supersoft, Daisy
Software og diverse engelske
softwarehuse.

ACTION
PACKED
ISSUE!

SPACE CRUSADE... 44



**VENGEANCE OF
THE EXCALIBUR... 47**



HUGO 2... 43



SHADOW-LANDS DOMARKS

"Snarfil, du står i en skov, og der kommer en stor, fedtet trolld hen imod dig. Du har et plus-4000 sværd og en håndfuld jordnødder. Du kan mærke trolldens dårlige ånde, du kan se hans blodskudte øjne og du er ret bange, ja du er. Hvad gør du?"

- "Jeg sender ham et 'Jeg-håber-ikke-du-er-blotter-for-så-skal-jeg-personligt-sørge-for-du-aldrig-får-børn'-blik, og hjælper det ikke synger jeg den magiske 'det-vil-jeg-da-slå-dig-i-hovedet-med-en-jordnød-på'-sang og stanger tænder med mit to-hånds-sværd. Og så gider jeg ikke at snakke mere med ham, for jeg vil hjem og spille Shadowlands"

- "Er Shadowlands et nyt scenarie?"
- "Nix, Bo, det er et computer-rollespil"
- "Du SKAL kalde mig Dungeon Master, Snarfil!"

- "OK Bo, nu skal jeg fortælle dig om Shadowlands. Man er en prins, der uheldigvis er blevet slået i en krig mod folkene fra Shadowlands, men da man vågner, opdager man faktisk, at ens sjæl lever videre."

- "Ah, det er et 'Save-my-soul-so-help-me-God'-Spell!"

- "Nej, det er bare et korttrick. Nå, men derfor har han besluttet sig for at tilkalde fire eventyrere, der skal drage ind i Shadowlands i et togt, der både indeholder hævn og opdagelse. I bedste fald får de lov til at bringe hans krop tilbage. Du kan ikke selv vælge hvilke typer dine eventyrere kan være, men du kan selv vælge deres udseende og deres navne."

- "Det er derfor, jeg ikke giver noget for computer-RPG. I mit spil kan du være en Fighter-Priest-Magic-Thief med halv skrue."

- "Stille, mens jeg fortæller, Bo! Og herefter går spillet så igang. Du ser dine spillere gå rundt som små mænd i et stort område, men de behøver ikke at gå samlet. Hele kontrollen er nemlig så smart indrettet, at man kan lave de grupper man vil. For hver person er der et billede af hele hans krop, og clicker du på hans venstre ben, vil alle på skærmen følge ham, mens et click på det højre vil lade ham udforske alene. Finder man noget, kan man samle det op med et click på venstre arm, mens et click på højre er nødvendigt for at handle. I nogle tilfælde, som f.eks. ved bueskydning, skal begge arme bruges. Clicker man på hovedet, kan man undersøge forskellige ting."

- "Det lyder altså åndssvagt, Snarfil. I mit spil kan man da affyre en bue uden at bruge armene, samtlig med at man gennemhuller fjenden med magiske



- Amiga: Samlet i en lille gruppe er dine mænd parat til at møde fjenden.

oliven, man spytter ud af munden med 4000 k/mt. Kan man det i Shadowlands?"

- "Nej, men man kan så meget andet. Hurtigt vil dit rejseselskab befinde sig under jorden, og her er det meget vigtigt med lys. På væggen hænger der fakler, men vil du begive dig ind i de mørkeste gange, må du tage en fakkel med. Kun dem, der står i nærheden af faklen kan se det område, der bliver oplyst, og efter-



- Amiga: Krigeren er død, og de overlevende får snart besøg...

hånden brænder faklen ned, så der kun er et lille tydeligt område. Det kaldes Photoscape-teknik"

- "Jeg har ikke brug for en fotokab-teknik! Jeg bruger min lommelygte, og det er godt nok. Og hvad med alle de chips og colaer vi drikker. Er de også med?"

- "Nej, men heltene skal have noget og drikke og spise, og i modsætning til så mange andre computer-RPG kan det blive et reelt problem. Så kan man lade

nogle hvile sig, en anden holde vagt mens man styrer een mand ud for at finde mad til alle. På små statusskærme kan man hele tiden se, om de andre bliver angrebet - og skulle det samme ske for en selv, kan man stadig nå at lade de andre komme til undsætning"

- "OK, det lyder smart, men hvad hvis man sidder fast? Jeg plejer da at give gode råd, når I møder 7-hovede drager."

- "Undervejs i Shadowlands møder du møntindkast og talende orakler, der kan give dig tips, hvis du virkelig sidder fast - og har råd. Det kan der meget hurtigt blive brug for, for når du har kontrol over fire personer, der kan handle helt individuelt, er der mulighed for at lave svære puzzles. Og det er her, den store vægt er blevet lagt. Kampene er der måske nok, og der er ikke noget mere uhyggeligt end pludselig at se fire par øjne i en mørk gang, at høre en sagte lyd når faklen brænder ud og høre lyden af våben, der bliver trukket, men det værste er de djævelske problemer."

- "Men hvordan virker styringen? Hos mig siger I et eller andet, og uanset hvad, gør jeg det, jeg havde forudset, I sagde! Verdens bedste styring!"

- "Her har du en sand frihed, og styreformen er så let at gå til, at man er igang med et spil, kort tid efter man har læst manualen. Det er et af de bedste rollespil nogensinde!"

- "Så du forlader mig! Hvad med de papmachemursten, jeg havde sat op på væggen for stemningens skyld. Og hvad med "Fuppes Dungeon-fugt", jeg har købt på flasker? Hvad med mit nye multiscenarie med 4300 timers spil? Hvad med de 17 kasser cola og 35 kilo chips, vi skulle have spist og drukket i denne weekend? Okay, jeg har et tilbud. Bliver du i mit spil, får du en plus 30000-rustning, og bliver ikke slået ihjel indtil du når level 562! Er det en deal?"

- "Nej, jeg går nu..."
- "Jeg forbander dig, Snarfil! Jeg smider en plus 37-fireball i hovedet på dig!"

- "Bliv voksen, Bo!"
Christian

AMIGA

Efter dette tragiske sømlønds-drama må jeg erkende, at Shadowlands måske er det bedste computerrollespil, der nogensinde er lavet. Er man træet af 17 afsnit afSSI's Neverending Story og af alle Eye of the Beholder-klonerne, så er her noget helt nyt! Grafikken er lidt grov, men yderst funktionel, varieret og stemningsfuld, mens lyden desværre er ensformig og tynd. Til gengæld er der så meget gameplay, at du aldrig vil savne farverne og effekterne fra Eye of the Beholder. Seeing is believing!

Grafik 84%
Lyd 68%
Gameplay 94%

OVERALL
92%

COMMODORE 64
Shadowlands bliver ikke udgivet til C-64

HUGO PÅ NYE EVENTYR DEL 2 Silverrock Productions



Jeg skriver disse linjer under pres.

Anonyme medlemmer fra FFKC, Folkets Front for Kvalitet i Computerspil, har ringet mig op dag og nat (mest nat, for rigtige computerfreaks sover om dagen), og når jeg så søvndrukkent rev telefonen ned fra reolen, truede de med de forfærdeligste ting, hvis ikke jeg skrev nogle helt bestemte ting i den her anmeldelse. Da jeg er et svagt menneske, har jeg valgt at føje FFKC, især for at skåne min Amiga, min familie, mine venner og selvfølgelig mig selv. Derfor må jeg gøre opmærksom på følgende:

- Computerversionen af Hugo på nye eventyr del 2 spilles med joystick, ikke telefon, og det hele foregår på din egen Amiga.

- Det er ikke muligt at vinde gavekort fra UNI-bank, slik og søde smil fra Nina i com-



- Amiga: Hugo føler sig nedkørt af Jakob Sloth!

puterversionen (Æv - Red.)

- Der følger ikke nogen folde-ud plakat af Nina med i computerversionen (æ, æ, æ, æ, æ - Red.)

- Nina giver ikke gode råd i computerversionen (Yes! - Red.)

- Du er ikke garanteret 400.000 tilskuere som i Eleva2ren, når du bare spiller hjemme på værelset.

På denne baggrund konkluderer FFKC, at Hugo på nye eventyr del 2 ikke er andet og mere end ethvert andet computerspil, og at det derfor skal anmeldes på normal vis. FFKC anerkender, at Hugo har en speciel status hos en lang række personer, og at Hugo-håndklæderne, Hugo-slikket og de strikkede Hugo-trøjer er i kraftig fremgang. En del af denne fanskare, for eksempel lillesøstre og mødre, har en perifer tilknytning til computerverdenen gennem storebrødre og sønner og vil efter al sandsynlighed hygge sig med spillet, præcis som de hygger sig med håndklæderne, pointerer FFKC. Det er bare ikke mødre og lillesøstre, denne anmeldelse henvender sig til.

(Nu skulle FFKC være tilfredse. Til sagen.)

Der er to baner i Hugo på nye eventyr del 2, hvor Hugo skal redde Hugoline og ungerne fra heksen Afskylla. Bane et foregår i en skov, hvor Hugo skal hoppe over sten, rævefælder og fjedre og dukke sig for svirpende grene. Det er ikke muligt at rykke Hugo til venstre eller til højre, og skærmen scroller vandret med konstant hastighed. Kontrollen med Hugo er under al kritik. Hugo dukker sig først længe efter man hiver i joysticket, og hoppene skal tages i unaturlig god tid, ellers reagerer Hugo slet ikke og går direkte i døden. Så belønnes man med en række sjove dødssekvenser og noget samlet tale, før næste liv klaskes op på skærmen. Disse sekvenser bliver hurtigt trættende, og de kan ikke slås fra.

På bane to skal Hugo manøvrere et biplan for-

bi spærreballoner og tordenskyer og springe ud i faldskærm over Afskyllas bjerg, før flyet løber tør for benzin. Et tryk på skydeknappen kalder et kort frem, så Hugo kan korrigere kursen. Flyvehøjden er konstant, men biplanet reagerer hurtigt og præcist på kursændringer.

Sædvanligvis beskrives slutsekvenser ikke i anmeldelserne, så jeg vil holde mig fra emnet, selv om jeg har gennemført spillet, og bare beskrive afslutningen som "flot".

Der er to sværhedsgrader i Hugo på nye eventyr del 2. TV-versionen er alt for let for garvede



Hugo2 - Amiga: Hugo som vi kender ham

spillere, der gennemfører de i alt 2 minutters spil i første forsøg. Det tager lidt over 7 minutter, for spillet fylder seks disketter og loader konstant. Hvis du vælger "Mindre grafik" i starten af spillet, skulle det hele gå hurtigere, men mit stop-ur mærkede ingen forskel. Der står ikke noget om harddisk i manualen, der består af et krympet A5-ark, men spillet er i DOS, så muligheden for mere hastighed eksisterer.

Arcade-versionen er sværere. Skovbanen er stadig pærelt, men flyscenen er næsten for voldsom på grund af et abnormt opbud af tordenskyer og dynamitstænger. I Arcade-versionen skal Hugo gennemføre hver scene flere gange, før han har klaret spillet, hvilket i sig selv sætter sværhedsgraden i vejret, for Hugo får ingen ekstra liv undervejs. (Er det objektivt nok, FFKC?) Jakob

AMIGA (1 MB)

Grafikken er uhyre nuttet og gennemført. Animationerne er detaljerede, og døds-scenerne er både afvekslende og underholdende - i hvert fald i starten. Stemningslydene og effekterne er gode, og Hugos tale er "helt fantastisk, du," som den lille gnom selv ville sige det. Gameplayet er alt for simpelt til at holde interessen fanget, når alle facetterne af spillet er afprøvet. Og det er de i løbet af 3-4 spil. Højt.

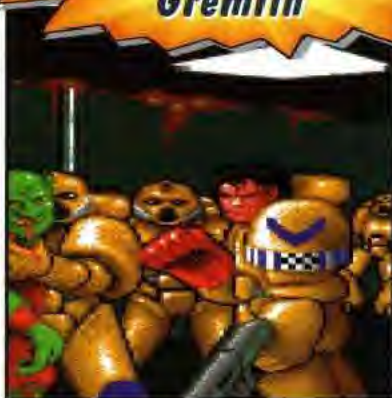
Grafik 93%
Lyd 92%
Gameplay 19%

OVERALL
30%

COMMODORE 64

Uden den originale grafik er der ikke meget tilbage af Hugo-spillet, men Silverrock Productions forsøger sig formentlig alligevel.

SPACE CRUSADE Gremlin



BLOOD ANGELS

Crusadet - Amiga: Du kan vælge mellem tre enheder - er de ikke søde?

Da jeg var lille (ok - mindret!) lærte jeg først om rummet. Jeg så fjernsynsbilleder, der viste hvor fredfyldt, harmonisk og tomt det var. Og så voksede jeg op og lærte af min computer, at rummet i virkeligheden ikke består af andet end folkeslag, der rager uklar, laserstråler og blod i alle mulige forskellige farver, alt efter hvilken race, de forskellige aliens tilhørte. Hvad skal jeg tro? Jeg er en dybt splittet person, mellem tilliden til mine forældre, og den mindst lige så overbevisende computers forsøg på at underholde mig!

Så derfor er det med stor lettelse, at jeg endelig kan byde velkommen til et spil, der genopretter min illusion om det fredelige univers. Der er nemlig en mand ved navn Strife, der har genoprettet ro og orden over det hele. Det er jo fint, og til dette formål brugte han nogle Space Marines, hårdt pumpede, hårdt udrustede, hårdt amerede og med hårde hår på knoerne. Og til minde om de blodige tider, skal vi nu, i dette fredelige spil, gennemleve de kampe de var igennem... Space Crusade er bygget over et brætspil, der blev lavet af de samme folk, som lavede HeroQuest. Reglerne er ret simple: Du

IMPERIAL FISTS

Og det får en vis betydning. Du rykker nemlig dine mænd i ture, og hver mand kan kun rykkes et vist antal felter i rumskibet. Jo tungere våben, des mere bliver han ladet tilbage, hvis de andre styrter frem. Og det er nødvendigt at handle hurtigt. Man kan nemlig spille flere teams i dette spil, og vinderen er kun den, der klarer det primære mål og vender tilbage til rumkapslen i tide - med en levende commander.

Commanderen er en temmelig betydningsfuld person. Til trods for at han er den eneste, der ikke går med hjelm (selvom han burde med det horrible ansigt - TAG HAM VÆK!), har han hele seks hitpoints. Næsten alle personer i spillet har kun eet, og der derfor øjeblikkeligt, hvis de bliver ramt med et skud, eller får smæk i nærkamp. Overlever commanderen får han Honour Badges, alt efter hvor smart han har været - og bliver han træt af at sætte dem fast på sin dragt, kan han bytte dem for en højere rang. Denne rang giver ham mulighed for at give flere specialordre og skaffe mere udstyr. Ordrene kan f.eks. være MOVE IT!, der tillader dine mænd at rykke to gange i samme tur - men kun een gang. Udstyret kan være næsten alt, men giver ofte en våbenbonus.

Normalt kan hver soldat rykke een gang i en tur og lave et angreb. Hvis han angriber en alien eller selv bliver angrebet, ruller computeren i et par hårrejsende sekunder nogle terninger, og afgør hvem der skal leve, og hvem der skal forsvinde i en lille eksplosion. Dine våben har

ubegrænset rækkevidde, men det er nødvendigt, at du kan se din fjende - og at dine mænd står sådan, at du ikke skyder nogen i ryggen.

Når du har rykket, sker der ofte en slags Prov Ulykken. Netop som du tror dig i sikkerhed, bliver en af dine mænd ramt af vanvid, og angriber jer andre, ammunitionen løber ud, eller der dukker en zombie op bag dig. I bedste fald får du Master Control, der tillader dig at åbne og lukke dørene i hele rumskibet, og evt. kvæde de aliens, der står i vejen.

Space Crusade er nydeligt udført, og gør nøjagtigt det, en brætspilskonvertering skal

ULTRA MARINES

sørge for: holder reglerne, men laver det kedelige rutinearbejde og sætter lidt ekstra kulør på, som du ikke ville have fået, med mindre du ynder at sætte lid til dine brikker, når de døde! At spillet er lidt tilfældigt gør det både spændende og til tider frustrerende, ligesom man kan aftale at samarbejde. Man kan udvikle sin Commander, gemme ham på disk og bruge ham til at udmansvære en af dine "venners" mænd i de missioner, hvor kun eet hold må overleve.

Eneste ulempe er, at missionerne ikke er særlig afvekslende eller spændende. Men Space Crusade understreger, at Gremlin er inde i en god periode...

Christian

AMIGA

Grafisk er spillet godt, effektivt og flot. De små ikoner i bunden af skærmen afspejler nøje deres funktion, og selve grafikken veksler mellem oversigtskort og 3-D-billeder, når der er kampe. Dine mænd og fjender er flotte omend udetaljerede, og lidt ærgerligt er det også, at alle rumskibene ligner hinanden. Lyden er meget sparsom, og det ville have været rart med lidt samlet tale, når din Commander udsteder ordrer. Lige nu er der ikke andet end eksplosioner og lidt stjerningsfuld baggrund.

Space Crusade er nemt at spille, hurtigt og velgennemtænkt. Eneste problem er de kun 12 missioner, der ligner hinanden, men Gremlin har lovet data-disketter...

Grafik	80%
Lyd	64%
Gameplay	92%

**OVERALL
88%**

COMMODORE 64

Er på vej - hold øje med vores update-sektion.



styrer en commander og hans fire lystige svenne, der er på en mission for Strife. De skal f.eks. dræbe en bestemt alien, smadre en reaktor o.lign. Til det formål skal de naturligvis bruge nogle våben, så du udstyrer dem efter bedste evne. Commanderen får ofte nærkampsvåben, der giver ham en fordel i tæt kamp, mens de andre skal udstyres med rifler, bazookaer, maskinkanoner (jo, de er ret store, de Marines!) m.m. Problemet er bare, at selvom de store våben kan lave store, voldsomme huller i dine fjender, er de ret tunge at slæbe rundt på.

AGONY

Psygnosis

To troldmandslærlinge kæmper en hård kamp om et eller andet, som kun få forstår. Det handler om noget med "kosmisk kraft" eller "kosmisk kræft" - Ingen ved, hvad det er, for alle, der har fået det, er døde med kort varsel.

Det var meningen, at introsekvensen i Agony skulle sætte begreberne og handlingen lidt på plads, men den er på mystisk vis tryllet væk fra disketterne. Derfor er det heldigt, at de to troldmandslærlinge opfører sig meget forudsigeligt: A vil dræbe B, og B vil dræbe A.

A har lavet sig om til en hurtigskydende kampugle med tre liv, og B er ikke i syne. Til gengæld tryller han hele tiden monstre frem, der hvor A er. I begyndelsen flyver A, der be-redvilligt lader sig kontrollere med et joystick, over "bane 1" søeme, men efterhånden kæmper han sig gennem "bane 2"-skoven, "bane 4"-kirkegården og den slags. Herne på bane 6 møder A og B sikkert hinanden og den kosmiske kraft. Eller kræft. Jeg ved det ikke, for jeg har ikke været der.

Kampuglen A skal skyde alle fjendene med nogle plas-makatter, der bliver større og større jo flere trylledrikke, han drikker. Men mod slutningen af bane to finder A nogle trylleformularer, han kan samle op og bruge. Trylleformu-larene har to ting til fælles: De virker kun i kort tid, og de

er farlige at fyre af.

For A er ikke en af de troldmænd, der bare gør den slags med magi. Et tryk på mellemrumstangenten fryser handlingen, sletter skærmen og lader dig vælge en trylle-formular i ro og mag. Udødelighed? Roterende lidkugler? Superbombe? Kaffe?

Og så det vigtigste spørgsmål: Hvor kommer As ugle til syne, når han har valgt sin trylleformular og alle fjendene blitzes op på skærmen igen og kæmper videre uden tøven?

Set på den måde er det godt, at bane 1 og 2 er død-nemme, og at rimeligt habile spillere slet ikke behøver ty til overnaturlige kræfter før på bane 4. Her begynder det til gengæld at blive svært, og mister man et liv eller to, bliver det endnu sværere, fordi en del af lidkraften ryger ud med liget hver gang man dør.

Desværre starter hvert spil på bane 1 uden nåde, så der skal kæmpes i 5-10 minutter, før spændingen begynder at vise sig i horisonten. Og adrenalinpumperne kommer aldrig rigtig i gang, for de fleste fjender angriber i me-kaniske og unintelligente mønstre.

Jakob

AMIGA

Agony besidder den helt store "wow"-effekt. Grafikken er noget over det malm med bevægelige baggrunde, der scroller i flere lag, masser af henvendelser, bløde bevægelser og god animation. Især af ugle. Mellem hver af de seks baner kan du samle over nogle af de smukkeste sømmingsbilleder, jeg endnu har set på et Amiga. Mens næste bane lynhurtigt hentes op i hukommelsen.

Musikken, der svifter mellem barske, kan næsten kaldes med grafikkens i teknisk kvalitet, mens lydeffekter temmelig dybe og mere indlæst. Ligesom game-playet.

Agony kører med 100% som actionspil. Der sker for lidt, fjendene er for styvede, og der mangler en "continue"-funktion eller en kodeordning, så man kan springe de af fire nemme baner over. Nu skal de gen-nertæres igen og igen, eventuelt med lukkede øjne.

Grafik	97%
Lyd	94%
Gameplay	67%

OVERALL
80%

COMMODORE 64

Agony kommer ikke til C64 (en), men uden grafikken og lyden er spillet alligevel ikke noget sæmt, så det forb-urde kunne bæres.

PARASOL STARS

Ocean



OK, jeg opgiver. Der er ingen morsom måde at indlede en anmeldelse af spillet Parasol Stars på, og dermed risikerer vi, at hele anmeldelsen bliver kedelig.

Og det er ikke fordi, spillet er det. Parasol Stars starter der hvor Rainbow Islands sluttede, og handlingen er næsten identisk med sin forgænger. Brødrene Bob og Bub har hver fået en magisk parasol, og er nu klar til at synge i regnen af talrige baddies på flere forskellige kloder.

Det store spørgsmål er selvfølgelig, om Parasol Stars er lige så godt som sin forgænger - og dertil må man desværre sige nej. Men derfor er det stadigvæk rigtig spibart, hurtigt og underholdende.

Dit mål er simpelt: På hver bane (og der er fem-seks baner pr.klode) skal du dræbe alt, hvad der kan krybe og gå - og sandsynligvis også gør det. Til det formål har du en parasol, der kan mere end den, du har stående i stativet.

For det første kan man holde den over hovedet -

den variation kendte du nok, men hvis en fjende på den måde rammer din parasol, bliver han paralyseret og ude af stand til at gøre noget fornuftigt i nogle sekunder. I den tid kan du så kyle ham ind i en mur, eller bruge ham til at smide efter andre fjender. Det er den mest almindelige måde at skille sig af med de uønskede gæster på, men langt fra den eneste.

F.eks. kan du også samle dråber på toppen af din parasol, og vente indtil der er tilstrækkelig mange, for derefter at sende hele herligheden i hovedet på de nærmeste. Samler du tilstrækkelig mange, kan du afsende en speciel effekt, såsom en tidevandsbølge eller et kæmpelyn, velegnet til ekstra ødelæggelse.

Men ganske som Rainbow Islands og Bubble Bobble, er det rigtig spændende i Parasol Stars alle de ting, der dukker op. Udover adskillige frugter, ispinde, slikkepinde m.m. der giver point, er der utallige add-ons, der giver dig mulighed for at løbe hurtigere, armerer din paraply, dræber alle, paralyserer alle, bringer dig til et hemmeligt rum eller sågar en hemmelig planet, og så naturligvis alle dem, der skal tages i bestemte rækkefølger for at udløse den helt store effekt. Det er den slags, det kan et systematisk freaks, der opdager.

Hver planet har sit tema (set før!), og hver planet ender med et End-of-the-level-monster (også set før!)

Der er ikke meget mere at sige, og dermed blev denne anmeldelse ret kedelig. Men spillet er af den slags, man kan spille fra det øjeblik, det er loadet ind og man har taget fat i joysticket. Det virker måske ikke helt så helstøbt som Rainbow Islands, men man kan vel heller ikke forlange alt. Gaab.

Christian

AMIGA

Spilltypen har aldrig appelleret til mig, men jeg kan godt se, at Parasol Stars er et hit. Man har et rigtig arcade-følel, når man spiller det, og det understøttes af den meget kulerte grafik, med små japanske peanutbutter-drenge i hovedrol-len, masser af forskellige fjender (mange lånt fra Rainbow Islands!) og gode baggrunde. Lyden er desværre ret kedelig, og lyder som om, man kun har brugt to af fire lydkanaler. Man skruer hurtigt ned. Men var du et stort fan af de fore-gående, er her mere tidsfordriv.

Grafik	91%
Lyd	61%
Gameplay	90%

OVERALL
88%

COMMODORE 64

Coming up!

BLACK CRYPT

Electronic Arts



- Amiga: Eye of the Beholder? Black Crypt? Sendes jeres forslag til os!

en mindre blodpøl på gulvet. "Pilen er giftig", sagde hun bekymret. Mageren stod tavs, en smule udmattet og betragtede scenariet på afstand. "Heal ham!", kommanderede ridderen. Et kort øjeblik tøvede hun inden hun langsomt og uerfarent lagde sin hånd på barbarens varme pande. Han følte en svag dirren strekke sig gennem sin krop, en varme og hvordan smerterne hurtigt svandt bort. "Sand healing", sagde han med ærefrygt og smilede til hende. "Vi har travlt", brød mageren ind og stirrede på dem med sine udtrykkelige øjne. "Estoroth vent!". Ved Markets fyrstes navn så barbaren op på mageren og sendte ham et koldt blik. "Mageren har ret", sagde han langs om længe. "Vi må fortsætte". Med disse ord rejste han sig op og gik nogle skridt fremad. "Hvad venter I på?", spurgte han. "Lad os ikke lade Estoroth vente længere end nødvendigt". Atter gik gruppen videre, fast besluttet for at redde verdenen ud fra Estoroths onde klør.... Black Crypt er et typisk rollespil, der er lavet efter den ældgamle opskrift. En hel masse monstre, nogle gode puzzles, snøede labyrinter og dødsensfarlige fælder. Alt dette blander vi op med lidt magi og Voial, et stk. første klases rollespil, Black Crypt udspilles i underverdenens slimede, mørke gange. Det meste af skærmen består af et vindue hvori hele handlingen udspilles. Black Crypt er i stil med Dungeon Master og Eye of the Behol-

der, hvor gangene er tredimensionelle. Til højre for ovennævnte vindue er der en liste med nogle spells, der aktiveres blot ved at vælge (klikke på) dem. Siden Black Crypt ikke er AD&D, kan man fra starten ikke selv bestemme hvem og hvordan ens figur skal være. Der er ganske enkelt en kriger, en gejstlig (cleric), en magiker og en druide. I alt er der 28 levels, der hver især indeholder adskillige puzzles, monstre og fælder. Desuden findes der godt og vel 50 forskellige spells og effekter. Styresystemet er godt, efter at man har vænnet sig til det og volder ingen form for problemer. Monstrene er rimelig kvikke og kan til tider være vanskelige at slå ihjel. De forskellige puzzles er stort set logiske og egentlig er spillet teknisk set udmærket.

Dorthe

AMIGA

Black Crypt rummer ikke lige så meget atmosfære som Lobs: Eye of the Beholder, men bortset fra det har det ikke nogen form for svage sider. Grafikken er detaljeret og man kan ikke sige om, hvad man ser. Som i mange andre rollespil for man over på når man flyver fra en fjende, man ikke har det rette våben mod og hvor dets fodtrin kommer nærmere og nærmere, og bliver man uheldigvis ramt end en gyde, så kan man skændes foran skærmen og arve det sine apell er for den anden faldt viden om, at det alligevel ikke hjælper. Så selv om atmosfæren ikke altid er lige høj, er det alligevel til at sætte sig ind i. Løser spillet er der ikke særlig meget ind på nærmere fra nogle dødsangst eller fodtrin, men de få der ser, lever og til tider lever, jeg ved ikke præcis hvor mange monstre der egentlig er, da man der er i hvert fald mange og de er farverige og flotte. Auto-mapping funktionen er en stor hjælp i spillet og ved hjælp af det må man ikke gå på et kompas frem. Ellers indeholder manualen også en Cheatbook, der kan lade fortælle spillet på alle veje. Kompletismen er, at Black Crypt er et godt rollespil, der samtidig er velegnet til begyndere på grund af det lette styresystem og de logiske puzzles. Men øvede legerer får også deres sag for i den mørke, farvestrålende lehyrner, hvor ingen her og der skriger (uds, dat var vist mistet fra Alens, NA, det passer også her).

Grafik 85%
Lyd 77%
Gameplay 85%

OVERALL
84%

COMMODORE 64

Barbare som Eye of the Beholder kan man fæltet ikke Black Crypt til C-64.

PACIFIC ISLAND

Empire

Tja, det kan vel heller ikke forlanges, at alle kan finde ud af, at Øst-Vest-konflikten ER slut. Og uanset om de vidste det eller ej, så har det åbenbart været så svært for Empire at finde på et ordenligt scenario, at de har besluttet at genopleve den kolde krig, for derefter at varme den betydligt op. Året er 1995, stedet er Yama Yama, velkommen 5628. del af Sovjet vs USA.

Yama Yama er en lille øgruppe, og uden nogen rigtig grund, er den pludselig blevet besat af russere. Din Tank Platoon var den, der var tættest på, så det var naturligvis en selvfølge at tage dertil, for at hjælpe Uncle Sam med at invadere øerne tilbage igen - selvom de aldrig var amerikanske.

Har du spillet Team Yankee, så burde du vide, hvordan man spillede Pacific Island. Sidstnævnte er nemlig en direkte fortsættelse til mega-sællerten, og langt det meste af Pacific Island foregår på samme måde. Du har fra starten kontrol over 16 tanks, delt ind i fire grupper. For at du kan holde styr på alle de små køretøjer, er skærmen oftest delt ind i fire, hvor hver miniskærm viser udsynet fra en af de fire tanks fra en af de fire grupper. Roser er røde, violer er blå, jeg er schizofren og det er jeg også...

For at få lidt mere styr på det, kan du fremkalde et stort kort, hvorfra du kan dirigere alle dine styrker rundt, og ligeledes holde øje med fjendens små piller. For inden har du fået en meget udspejlet briefing, der nøje fortæller dig hvad du skal gøre, hvordan og hvornår. Hvis du er rigtig dygtig, kan du bestille artilleristøtte på et bestemt tidspunkt og et bestemt sted, hvor det vil være belejligt. Alting i Pacific Island (og Team Yankee) kan styres med mus, og simulationen må da også betragtes

som meget action-præget. Har du set dig ond på en fjende (eller en ven!), placerer du et sigetekn på ham, trykker fire og ser ham brænde op. Du har flere forskellige våben at more dig med, og også de vælges med en hurtig musestyring. Bliver det rigtig hektisk for en af dine små afdelinger, kan du hurtigt forstærke deres udsyn op til at fylde hele skærmen.

Og hvis ligger så forskellen mellem Pacific Islands og Team Yankee? Selvom de kan være svære at se, så KAN det lade sig gøre.

For det første er der kommet et resourceaspekt med i handlingen. Hvor du i de sidste spil fik nye tanks før hver mission, får du her en portion penge, hvis størrelse afhænger af din succes i de tidligere missioner. De skal bruges til at købe nye våben, nye tanks og betale de reparationer, der helt sikkert er behov for. Endnu mere presset bliver det af, at reparationerne også tager tid, og at du kan risikere at blive angrebet før alle dine våben er klar.

Missionerne er ikke helt så varierede som i Team Yankee, men der er flere af dem, og de gentages ikke senere i spillet. Du har et vist antal missioner pr. sydhavne, men du kan selv vælge i hvilken rækkefølge, de skal udføres.

Selve 3-D kampene er blevet hurtigere, og der er inkluderet en Full Stop og zoom-funktion.

Men til trods for disse ændringer, kan Empire ikke skule, at Team Yankee kun er blevet ændret en smule og har fået nyt navn. Det gør måske heller ikke så meget, for Team Yankee var et godt spil, og her er nye missioner at plante sine larvefælder i. Men hvorfor kunne de dog ikke lave en missionsdiskette istedet?

Pacific Island lider da også i høj grad af samme fejl som forgængeren - for lidt strategi og for meget ukontrol-label action. Men vil man gerne kunne fortælle vennerne, at man spiller mange simulationer (og helst vil komme lidt tæt til det), er Pacific Island da et meget sjovt indslag.

Christian

AMIGA

Evt. harddisk

Grafikken er praktisk talt identisk med Team Yankee's, og det er lidt skuffende; jeg troede, at spillet skulle foregå på en samling tropeer. Men den er stadigvis tydelig når den skal være det, og godt sletet, når der er tale om kamouflerede tanks. Lyden kan godt beskrives som "funktionel" med tydelig kanontorden, hvislende projektiler og motorstøl.

Pacific Island er måske den tank simulator det er nemmest at sætte sig ind i, og interfacet er da også brugervenligt med en omhyggelig forklaring af din mission. Her kunne andre simulationer være meget. Til gengæld er det ikke Pacific Island, du finder frem igen om et halvt år...

Grafik 82%
Lyd 76%
Gameplay 80%

OVERALL
81%

COMMODORE 64

Pacific Island kommer ikke til C-64

VENGEANCE OF EXCALIBUR VIRGIN

Luk øjnene og slap helt af i kroppen. Tænk dig tilbage til Middelalderen. Kald de stolte slotte med de vejende bannere frem for dit indre øje, tænk på de frodige ungmøder med de lystne blikke og på de skræmlende riddere, der var for velopdragne til at besvare tilnærmelserne. De havde en Gud, en konge og et Fædreland at forsvare, og så måtte lysterne vente til senere.

De fire riddere, der spiller hovedrollerne i Vengeance of Excalibur, kommer til at vente meget længe, før de kan skruje hjelmen af, banke rusten af ringbrynjen og hoppe i kanen (- som de bruger til deres bibeskæftigelse som julemænd, ikke sandt Jakob?! - Red.)

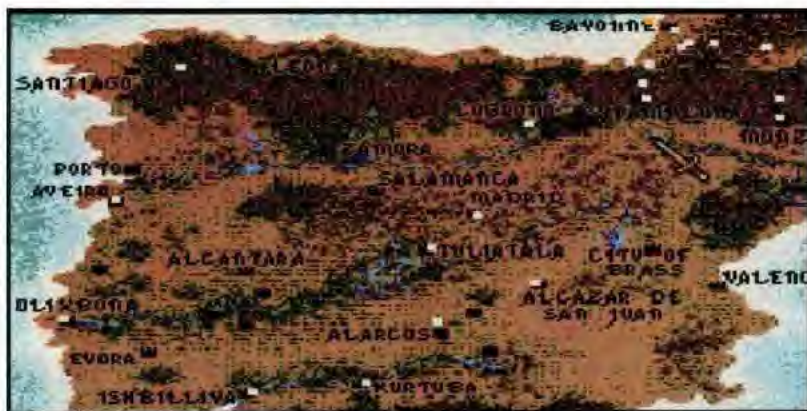
Gud er ikke død endnu, men kongen er forhekset af en dæmon og Fædrelandet England hærger af rotter og misvækst. Samtidig er Den Hellige Gral, sværdet Excalibur og en masse andre skatte blevet stjålet af Sir Breuse, der også bortførte hoftroldkvinden Nineve nu han var i gang.

Ingen ved, hvor Sir Breuse gemmer sig, og riddere rejser Europa tyndt for at finde ham. De metalmænd, du får chancen for at give ordrer, vælger Spanien, og spillets fire disketter antyder, at det ikke er noget helt dårligt valg...

Vengeance of Excalibur, der er fortsættelsen til Spirit of Excalibur, er delt op i syv selvstændige kapitler med forskellige hovedmål, så risikoen for at falde ud af handlingen er ikke særlig stor. Computeren flytter kun de karakterer, der hører med til det kapitel, du arbejder på at løse, hvilket både øger overskueligheden og hastigheden.

De fire riddere går rundt på et enormt kort, der scroller i alle retninger og dækker hele det nuværende Spanien og Portugal. Alle interessante karakterer i spillet repræsenteres af klare symboler, der - bogstaveligt talt - går deres egne veje på kortet, også selv om du ikke gør noget som helst. Få og valgte ikoner muliggør hurtige rejser rundt om i landet - samlet eller delt alt efter behov og ønsker. Når dine riddere møder andre mennesker kan de stoppe op og få en snak, handle eller måske endda begå et rask lille rov-mord. Det kan ofte være fristende at klippe hovedet af en grisk spåkone, der kræver en lille formue bare for at åbne munden, men det er ikke godt for ridderligheden. En ridders "nobility" går ned, hvis han dræber de forbipasserende, og hvis han bliver ved længe nok, er han færdig med at være ridder.

Men en ridder kan godt få sin blodtørst slukket; han skal bare vælge sig de rigtige ofre. Der bliver rig mulighed for at trække sværdet, både i duel, hvor kampstil og timing styres med



- Amiga: Din legeplads er Spanien og Portugal

musen, og i større slag. Til sidstnævnte formål er det glimrende at hyre nogle lejesoldater, der uden tøven adlyder alle ordrer, bare de får deres guld hver uge.



- Amiga: Ude i horisonten lurer fjenden...

Magi og en lang række forviklinger sørger for, at heltene ikke kommer hjem til England forløb, så der er masser af spil for pengene... Jakob

AMIGA (1 MB)

Evt. harddisk

Ikonerne og symbolerne er meget klare og logiske, og kortet scroller ubesværet og hurtigt i alle retninger. Personer, baggrunde og huler er flotte og detaljerede, selv om animationerne flimrer lidt af og til. Alt ledsages af rimelige effekter og passende melodier, der ikke trætter lige med det samme.

Spillet, der er en fortsættelse til Spirit of Excalibur, er stort og underholdende med meget vægt lagt på en interessant og varieret handling. Styret er let og logisk, og ordrene udføres ganske hurtigt, hvis man altså lige fraregner loadetiden. På harddisk er Vengeance of Excalibur et glimrende spil, men på diskette er det en smule for omstændeligt.

Grafik	88%
Lyd	82%
Gameplay	81%
OVERALL	83%

OVERALL

83%

COMMODORE 64

Vengeance of Excalibur bliver ikke udgivet til Commodore 64.

COVERT ACTION

MICROPROSE

Elsker du ikke bare spionfilm? Tænk engang at være agent med licens til at dræbe, masser af smarte tåregassprøjtende tandbørster og flyvende biler, vodka i

for. Det finder du forhåbentlig ud af...

Men det er mere kompliceret endnu. Den famøse "Masterbrain" har ikke tænkt sig at stå i første række selv - den slags

fer, fotograferer og skyder de vagter, der vil forhindre dig i det. Nogen gange er der en mistænkt, der sidder ret op og ned i en stol og venter på, at du skal arrestere ham. Det kræver imidlertid, at du har bevist nok.

Før du bryder ind, skal du vælge udstyr. Du kan vælge en uzi, skudsikker vest, tre typer granater, kamera, lyttere, udstyr til at åbne pengeskabe med m.m. I virkeligheden skal du altid vælge det samme udstyr, da det meste er ubrugeligt.

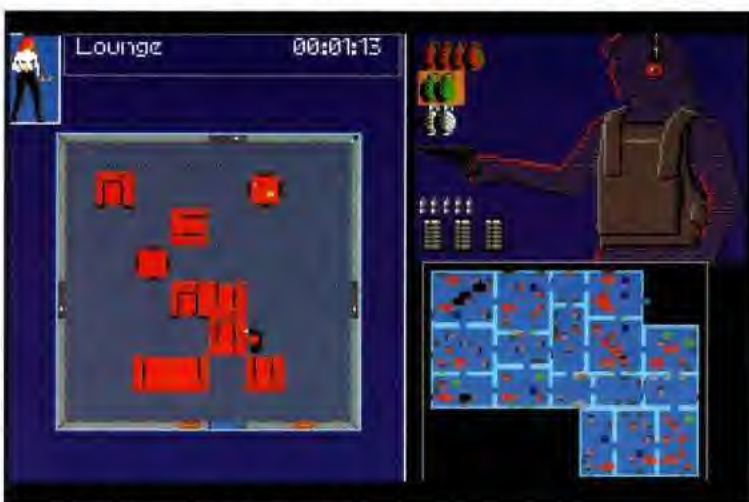
Og finder du en besked det sted, du brød ind, er den sidste disciplin Cryptography. På en computerskærm skal du bryde koden ved forsøgsvis at erstatte A'er med Q'er, A'er med E'er eller andet. Da det foregår på engelsk er det ret svært, og absolut ikke for dem, der ikke føler sig meget sikre. Til gengæld er det det sjoveste i spillet.

Det lyder måske mægtigt morsomt at skulle afsløre et kup og internationale intriger, men i virkeligheden er det monotomt, langsommeligt og besværligt. De 26 missioner, der er indeholdt i spillet, synes at blive lavet ud fra et par lange lister med variable navne på personer og organisationer. Alle er bygget op som "X kommer fra Y, vil gøre Z, og har fået A, B, C og D til at hjælpe sig". Har du gennemført to missioner, har resten ingen interesse.

Og det er synd, for Sid Meier, der især er kendt for Railroad Tycoon, har gjort et stort stykke arbejde for at gøre det realistisk. Men hverken lydæssigt, grafisk eller gameplay-mæssigt formår Covert Action at hæve sig over gennemsnittet.

Måske er det bare ikke så sjovt at være agent?

Christian



Amiga: Selv en hemmelig agent har brug for at sidde ned.

stride strømme og naturligvis en samling langbenede, russiske KGB-skønheder... Men hvis du tror, at Covert Action indeholder bare to af ovenstående fornøjelser, tager du det grueligt fejl. Her hedder agenten Max Remington, har en almindelig pistol, må bruge rutefly som alle andre, drikker postevand og bruger sin tid i sengen på at bryde koder...

Du vælger selv om "Max" skal stå for Maximilian eller Maxine, og så går du ellers igang. Din boss giver dig et par spor at gå efter, fortæller dig at det er af største betydning at du løser mysteriet, og sender dig så hen til CIA, der forhåbentlig kan hjælpe dig lidt mere.

Nu er international spionage jo ikke ligefrem nogen børneleg. I Covert Action er 26 terror- og spionageorganisationer medtaget, og på længere sigt skal du sætte lederen fra hver af de 26 organisationer bag tremmer. Hver "Masterbrain" deltager i et komplot mod verdensfreden, men du ved ikke hvem det er, hvad han vil, eller hvor-

han har folk til, og det er ikke umuligt, at han har hjælpere fra MI5, Mossad og Stasi. I starten må du nøjes med at hapse kurrer og andre agenter, og så håbe på, at de fører dig til en større fisk.

Og hvordan er en agents dagligdag så? Kedelig! I Covert Action er der fire sekvenser, der afspejler forskellige måder at få oplysninger på.

Den absolut værste er Car Chase, hvor du på et oversigtskort drøner rundt efter en mistænksom person. Fanger du ham, kan du forhøre ham.

Er du mindre direkte, er der altid mulighed for at aflytte telefoner. Som i en slags puslespil skal du bytte rundt på diverse chips for selv at fange alle de indgående og udgående samtaler. Virker sjældent.

For de mere aggressive er der mulighed for at bryde ind i huse, ambassader og hovedkvarterer, for tage et par billeder af nogle kartoteksskabe. Langsomt sniger du dig rundt gennem rummene i huset, anbringer små lyttere, åbner og lukker skabe og skuf-

AMIGA (1 meg.)

Evt. harddiskGrafikken er lige så monotomt som spillet - og næsten lige så monokrom. Det er små grimme figurer, langsommelige still-screens, og ensformigheden, der danner det grafiske indtryk.

Lyd er umådelig sparsom, med en overraskende god intro-melodi men derudover kun få effekter og ingen musik i spillet.

Hvor er det synd! Det kunne have været så godt, men er nu bare kedeligt. Du skal være mere end almindelig bidd af komplicerede intriger og John Le-Carre-romaner, før dette spil kan have nogen interesse.

Grafik	67%
Lyd	69%
Gameplay	73%
OVERALL	70%

OVERALL
70%

COMMODORE 64

Microprose har ingen planer om en C-64-version.

FIRETEAM 2200 Interneccine

Oh, at være en lejesoldat! Ikke bare en snottet Brian, der dræber i Jugoslavien for 800 kr. om måneden og selv betaler sin ammunition. Hellere en selvsikker dræber, der ryger cigaretter uden filter, har sin egen kampvogn og snakker i walkie med gutterne længere nede af vejen, når han ikke har nogen at fyre kanten af mod.

En rigtig lejesoldat arbejder på akkord. Som dem i Fireteam 2200.

Kamppladsen er flyttet til fjerne planeter, og uret er stillet frem til år 2200, men branchen er stadig den samme, selv om våbnene slår lidt hårdere. Som kommandør for op til 16 kampvogne, helikoptere og infanterienheder skulle der være rig mulighed for at score kassen og flirte lidt med døden.

Manualen lover direkte kontrol med ens egen kampvogn og indirekte kontrol med de andre. Foruden tre begynder-scenarier indeholder Fireteam 2200 13 træfninger, der tilsammen danner noget, forfatterne kalder Akilios-kampagnen. Træfningerne kan spilles i vilkårlig rækkefølge med allerede definerede hærstyrker, men det er meningen

at den ihærdige spiller skal sammensætte sin helt egen dræberbande og tackle det hele fra ende til anden - med både medaljer, forfremmelser og blodpenge.

Kamphandlingerne udspilles på et oversigtskort med symboler for skove, veje, minefelter, soldater og hvad du ellers måtte løbe ind i. "Løbe ind i" er et meget dækkende udtryk, for du ser ikke andet af oversigtskortet end det landskab, du fysisk kan se fra din nuværende position. Fjendens placering er ukendt fra starten, og der kan let lure flere lette kampvogne bag træerne 100 meter fremme, klar til et larmende baghold.

I sådan en situation er det heldigt, at de fleste køretøjer i Fireteam 2200 er pansret med flere lag keramiske plader. På en skematisk oversigtstegning kan man hygge sig med at betragte træfernes effekt på panseret, der efterhånden bliver skudt helt i smadder. Når der er ved at være "hul igennem" i højre side og motoren er truet, kan du i bogstaveligste forstand "vende den anden kind til", althens du selv skyder videre med dine tre våbensystemer.

Du skal bare vælge et mål og trykke på knappen, så går alt af sig selv.

Et tilbagetog kan dækkes af en veltimet røggranat, og fjendens tanks kan scanes elektronisk, så du får et præcist billede af, hvordan det går med deres panser.

Jeg kunne næsten lugte krudtrøgen og det forvredne metal,

AMIGA (1 MB)

Evt. harddisk

Grafikken er simpel, men det betyder ikke nødvendigvis, at det er let at se, hvad der sker. Køretøjerne er så gnidrede, at det er lidt af en gæsteteg, hvis man vil finde ud af i hvilken retning kanonløbet peger. Højtalene kommer ikke med andet end kedelige eksplosioner, og jeg savnede nogle flere effekter.

Ideen med Fireteam 2200 er god, men styresystemet er sløvt og forvirrende, og der er for mange dræbende ventetider. Det kunne have været godt, men nej... Kun meget tålmodige og puritanske spillere bliver vilde med Fireteam 2200.

Grafik	39%
Lyd	29%
Gameplay	54%

**OVERALL
49%**

COMMODORE 64

N/A

da jeg stak disketten i drevet med en lyd som når man lader et håndvåben.

Et grimt billede holdt i rødt og sort hev mig tilbage til 1992. I højttalerne blev en tarm eksplosion gentaget igen og igen, indtil jeg hamrede mellemrumstangenten i bund. Skærmen gik i sort, og mens diskettstationen kværnede, voksede mine bange anelser. De blev til dels bekræftet af en afspillet menu med fire punkter og en musepil i meget slidt design...

Her bagefter kan jeg slå fast, at ideerne i Fireteam 2200 ikke fejler noget. Det er bare ærgerligt, at spillet øjensynligt er designet længe før brugervenligheden blev opfundet. Og maskinkoden.

Nærgående tanks er ikke din eneste fjende under træfningerne. Du skal også kæmpe med små, gnidrede enheder og en lang række omstændelige tasterkommandoer. Musen kan du godt stille i garage, for den skal ikke bruges til noget, når slaget først går i gang. Søvn er snigende tæt på, når du kører lange patruljer og til fulde må lide under opdateringen træghed.

Opdateringen er langsom fra starten, så vent bare til de første 4-5 fjendtlige tanks myldrer ind på banen...

Jakob



- Amiga: Fireteam er grafisk uimponerende...

Siden, der fortæller dig om faldgruber og guldgruber inden for køb af billige spil.



SPELLBOUND - Amiga Sizzlers

En stor fordel ved at være spilredaktør er, at man helt selv bestemmer, hvilke jokes der skal laves om ens person! Så når Spellbound har et par dværge i hovedrollerne, kan jeg ånde lettet op - ingen laver vittigheder med min størrelse!

Gennem otte områder skal Sortice og hans bror



Cerorapp kæmpe sig vej, for i sidste ende at redde Pointat (hvem det så end er), og det er der faktisk kommet et sjovt lille spil ud af.

Spillet foregår på bedste platformvis, og handlingen tager de to lavstammede fyre gennem slotte, skove, sumpe, Goblin-kongens land. De fortabte sjæles ø og faktisk helt frem til helvedes forpost. Little men with a big job to do...

Uheldigvis er de ikke alene...rundt om dem færer fjender ud og ind, og de to skal på bedste vis nedkæmpe dem. De har muligheden for at kaste med eksplosive sten, men undervejs kan de samle ekstra magi op, der giver dem mulighed for at lave ildvægge og vinger, velegnet til søndagsflyvture. Forsøger man at aktivere nogen af effekterne uden den nødvendige magi-kraft, kan det gå helt galt...

Ellers er spillet en evig søgen efter nøgler, der kan åbne de kister, der giver de effekter, der kan bringe jer videre. Der er et par problemer med styringen, der er ret besværlig, men spillet er sjovt, og til en billig penge kan man godt vride lidt sjov ud af det.

OVERALL 80%

ANARCHY - Amiga Sizzlers

Kan du huske Defender? Det gamle, gamle spil, hvor du i rollen som ensom rumkaptajn skal redde dine folk fra den sikre død. De befinder sig på en planets overflade, og i luften svæver en mængde aliens, der hellere end gerne vil have fat i dem, for derefter at udvikle sig til mega-allians, der som var det den letteste sag i verden knuser dit rumskib.

Anarchy er en udvidet udgave af Defender, hvor især en meget høj hastighed og en mængde ekstraudstyr skal afspejle, at Defender hører en an-

den tid til.

Alligevel virker det ikke så overbevisende, som man kunne have håbet på. Nok er der plasmabomber, smartbombs, ekstra laserfittelfut, 16 forskellige aliens, forcefields o.s.v.

Men ideen bag Defender var meget enkel, og alle de forskellige ekstratinger virker malplacerede og falder uden for spillets simple ånd. Det skulle være muligt at gøre spillet lidt mere flydende, hvis der da overhovedet er basis for at lave en ny Defender-klon i 1992.

OVERALL 62%

F-16 COMBAT PILOT - Amiga Action 16

Af en eller anden grund er simulatorer, baseret på moderne jagerfly, meget populære. Jeg mener, hvorfor er det så morsomt at sidde 30 km fra et fjendtligt fly, trykke på et par knapper, og få at vide af computeren, at det fly, du ikke kunne se andre steder end din radar, er historie? I en periode var det meget populært, og F-16 Combat Pilot, oprindeligt udgivet af Digital Integration, står for mange som det mest nøjagtige af de talrige spil, der er bygget over det populære kampfly.

Personligt må jeg tilstå, at jeg foretrækker Falcon, men Combat Pilot er afgjort imponerende og usvigeligt nøjagtigt. For de rigtige freaks af genren er der utallige radar-modes, et uendeligt antal missiler og et keyboard, der ikke har en eneste ubenyttet tast tilbage.

Det er både godt og skidt. Man kan ikke beskyjde Combat Pilot for at være uenøjagtigt eller actionpræget, og det er heller ikke et spil, man "sådan lige" får taget om. Til gengæld er den målgruppe, det appellerer til nok begrænset - selvom den er blevet større af den lave pris.

OVERALL 82%

DENARIS - Amiga Rainbow Arts

Der er faktisk en sjov historie bag dette vandret-scrolende shoot'em-up. Da det oprindeligt blev udgivet, var det under navnet Katakis, men problemet var bare, at det lignede Activisions R-Type så meget, at programmørerne bag sidstnævnte brokkede sig temmelig kraftigt: man havde købt en meget dyr licens, og var bange for at Katakis skulle overskygge den. Så Katakis blev fjernet fra hylenderne og efter at være ændret en meget lille smule, blev det omdøbt Denaris og sendt ud igen.

Denaris følger fuldstændig forskriften for den slags spil. Du kan samle ekstra-udstyr op, skal undgå fjenderne og smadre de store end-of-the-level-monsters. Men meget mere er der heller ikke.

Der er faktisk ikke engang en software-autofire, så forbered dig på ømme tommelfingre.

Naturligvis virker Denaris gammeldags, specielt sammenlignet med R-Type II og det uforlignelige Project-X. Men hvis du er meget villig med genren og ikke har råd til de andre to, så kunne du da overveje Denaris.

OVERALL 75%

RENEGADE - Amiga Hit Squad

Ouch! Ka-Pow! Siam! Boff!

Det var lydsiden fra Renegade, der på forunderlig vis formåede at være et af de bedste beat'em-ups på sin tid. Nu har jeg aldrig brudt mig særlig meget om genren, men oprindeligt fik jeg da et par timer til at gå med Renegade på min gamle C-64.

Til gengæld udmærker amigaversionen sig ved at være en elendig konvertering med hakkenende grafik, latterlige sprites og alt for få bevægelser, ingen sjove ekstravåben og for grimme megaskurke. Nostalgi er måske en god ting, men ikke hvis man skal betale for det! Derfor bør du istedet bare nøjes med at tænke tilbage på de gamle dage og glæde dig over, at de er forbi. For grafikken ser sådan ud:

Gameplayet har følgende udseende

00000000000000

og karakteren er klar:

OVERALL 25%

OPERATION THUNDERBOLT - Amiga Hit Squad

Det er meget sjældent, at fortsættelsen til et hit selv bliver et hit. Men det skete for Operation Thunderbolt (efterfølgeren til Operation Wolf), og fuldt fortjent. Der er næppe nogen, der vil beskyjde det hurtige gameplay som udfordrende for de små grå, men action mangler der ikke.

Du styrer et sigtekorn rundt på skærmen, sky-



der efter alt, hvad der bevæger sig. Fjenderne er nogle fæle arabere, der kommer fra alle sider, til tider i forskellige køretøjer, til tider til fods, men altid bevæbnet med russiske våben. For at kunne lave endnu større huller kan du undervejs samle ekstra-våben op, ekstra energi m.m.

Der er mulighed for at spille to, så har du ikke råd til at smide den ene femmer efter den anden ind i møntindkastet på Terminator-2-arcademaskinen, så kunne der være god træning at hente i Operation Thunderbolt

OVERALL 76%

Tegn abonnement og VIND ialt for kr. 14.500,-!

Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden,
deltager du måned for måned i
"Det Nye COMputers" fantastiske præmie-
udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære
"Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr.
stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et
gavekort til een af "Det Nye COMputers
annoncerer, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

*TEGN helårs-abonnement på "Det Nye
COMputer", og deltag automatisk i
præmieudtrækningen, hvor der er
præmier for kr. 14.500,-

*FORNY dit helårsabonnement TIL
TIDEN, og deltag automatisk i præmie-
udtrækningen, hvor der er præmier for
kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender

du kuponen forneden. Så sender vi et
girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, delta-
ger du automatisk i vores månedlige
præmie-udtrækning, når girokortet er
blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betal dit helårs-abonnement TIL TIDEN
(dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager
automatisk i den fantastiske udtræk-
ning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i
præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkur-
rence-nummer. Præmierne udtrækkes
den sidste hverdag i måneden, og du del-
tager måned for måned i "Det Nye COM-
puters" fantastiske præmie-udtrækning
11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navnene
offentliggøres to måneder efter i "Det
Nye COMputer".

KUPON til nye abonnenter

Klip denne kupon, udfyld og send den
til:

**Forlaget Audio A/S,
St. Kongensgade 72, 1264 København K**

JA TAK!

- ☐ Jeg vil gerne være ny abonnent
Send venligst girokort snarest!
- ☐ Jeg har 1/2-års-abonnement i
forvejen, men vil gerne overgå til
et helårsabonnement (og deltage i
Jeres månedlige præmie-udtræk-
ning).

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud
såsom gratis spil osv. bortfalder
med ovenstående tilbud.

VRED UNG MAND

Jeg har et par klager til jeres ellers udmærkede blad. For det første er jeg lige blevet nybagt helårs-abonnent (Ja, det er da også forfærdeligt! - Red.) bl.a. fordi i reklamerer med et gratis spil, og for at spare penge, da jeg alligevel køber bladet hver måned. Nåh, men jeg modtog girokortet, så jeg kunne indbetale pengene, og vender det var da også godt nok. Jeg kiggede lidt på girokortet, og vender det tilfældigvis om, og hvad ser jeg? Dybt skuffet læste jeg: "Vi kan desværre kun tilbyde spillet Labyrint." Det burde I have skrevet i jeres annonce. Jeg gik glad og ventede på at modtage et actionspil eller endnu bedre et adventure-spil og så kunne jeg kun få Labyrint. Dyb skuffelse. For det andet har jeg også skrevet ind til Secret Service. Det omhandlede et tip til Super Cars II. Men nej, heller ikke det kunne I gøre ordentligt. Jeg skrev udtrykkeligt, at der skulle stå store bogstaver der hvor jeg skrev store bogstaver. Når I så ikke gør det, og jeg tilmed ser at mit tip er kommet i bladet, bliver jeg lidt underlig i hovedet. (Ja, det er heller ikke rart - Red.) Tippet lød udtrykkeligt, at der skulle stå "Wonderland" ved player 1 og "The Seer" ved player 2. Hermed er fejlen rettet fra min side, så nu er det bare op til jer.

Morten Vinther, Løsning

Undskyld hr. Vinther, jeg er virkelig ked af det. I reklamen skrev vi ganske rigtigt, at du ville modtage et spil. I den periode du referer til, var vi løbet tør for de andre, engelske spil, så vi måtte øse ud af Labyrint, som vi jo har rettighederne til. Jeg er ked af, at det ikke faldt i din smag, men vi har ikke løbet fra noget løfte. Da der har været flere problemer med de spil, vi har sendt ud (ikke alle har været lige gode!), så deltager man nu i en konkurrence om mange penge. Med hensyn til dit tip kan jeg kun sige, at det er den slags små fejl, der kan ske. Tusind tak fordi du gjorde opmærksom på det.

CDTV - V' IKKE!

Jeg går og overvejer at sælge min A-500 og købe en CDTV istedet. Derfor har jeg følgende spørgsmål, som der sikkert er mange andre, som går rundt med.

Kan jeg, hvis jeg køber et ekstra diskdrev, bruge alle mine gamle spil stadigvæk? Kan jeg købe et løst tastatur og dermed blive 100% amiga-kompatibel (med tekstbehandling, programmering, DTP m.m.)? Hvilke problemer får jeg iøvrigt? Hvis jeg køber det kommende CDTV-drev til min A-500, bliver den så 100% CDTV-kompatibel?

Rikke Schødt, Viby

Dine spørgsmål er meget typiske, og det er rart at have dem samlede. I princippet kan du købe et ekstradrev til din CDTV, og så spille de gamle spil. Men der er flere problemer! For det første mangler du så et joystick, der er infrarødt og købes dyrt! Og selvom CDTV kommer med 1 meg., kan den ikke udvides, hvis du skulle have lyst til det. Og naturligvis kan du ikke spille de spil, der kræver tastatur. Sådan et kan nu købes, og med alt dit infrarøde ekstraudstyr, skulle du nu kunne køre som på en normal amiga. Der er de normale udgange på din CDTV, så du kan tilslutte printer, men får du brug for en rigtig mus, skal den også købes. Så derfor: har du en A-500, kan det bedst betale sig at købe et A-570-drev, der giver dig næsten alle mulighederne, som CDTV'en har. Men een ting mister du: Der kan ikke spilles CD'ere på den! CDTV-teknologien er imponerende (hvis den får opbakningen fra softwarefirmaerne!), så dine overvejelser om at anskaffe dig en, er ret fornuftige. Og hvilke problemer du ellers får? Det vil kun livet vise...

MAI

Ved Christian Sparrevohn

ET PAR SPØRGSMAÅL...

Jeg vil først takke jer for et super-ekstremt-mega-fedt blad. Bliv ved med det (det samme kunne jeg sige til dig - Red.), da jeg ikke er så god til at skrive brev, går jeg direkte til spørgsmålene.

1) Jeg er en uheldig ejer af en piratkopi af Defender of the Crown, der hele tiden går i koks, når jeg laver turnering. Så er det muligt, at jeg kan få det i spilpræmie?

2) Hvad med at oprette en brevkasse, som læserne kan skrive ind til og få svar på spørgsmål, der handler om spil (løsninger)

3) Da jeg lige har fået en amiga 500 med ram-udvidelse tænkte jeg på, om I kunne hjælpe mig med at finde nogen gode spil.

4) Findes disse spil til Amiga: Blod Bros og Rabio Lepus. Hvis ja, er værd at spille?

5) Hvilke/hvor mange Lemmings-spil er der lavet? Jeg har Lemmings, Christmas Lemmings og Oh no! More Lemmings.

6) Er det ok at sende ind til både Mailbox, Secret Service og Det Vittige Hjørne i samme kuvert?? Hvilke breve bliver sat i bladet (hvad skal brevet indeholde?) om hvem sorterer?

Den uheldige, Middle of Nowhere

Da jeg ikke er så god til at skrive blad, går jeg direkte til svarene:

1) Som så mange andre tror du, at man vinder en spilpræmie, når bare brevet bliver trykt. Sådan er det ikke! Og hvis det er, sender vi kun vores anmelderkopier ud - der er ingen valgmulighed! Så vedbliv med at være uheldig...

2) Der er desværre ikke plads til en hel brevkasse, og vi kan ikke besvare spørgsmålene her. Men hvis I beder om tips til et specielt spil, skal jeg forsøge at liste dem ind i Secret Service.

3) Læs bladet!

4) Jeg har aldrig hørt om dem - så de er sikkert ikke værd at spille!

5) Du har dem alle.

6) Jeps - som morgennisserne er vi kun glade for porto!

7) Det er mig der sorterer, og det er de bedste breve, der ender i bladet. De skal have relevans for alle - dvs. specifikke spørgsmål om dette eller hint kommer ikke ikke i. De skal også helst være vejskrevne og må gerne indeholde gode synspunkter, konstruktiv kritik, konstruktiv ros, spændende spørgsmål, gode råd til andre o.lign. Så kan man måske - MASKE vinde en spilpræmie.

DNC-EN REKLAMETRYKSAG?

Jeg springer rosen over og går direkte til sagen. En meget alvorlig sag er, at dette blad meget snart bliver et stort elendigt reklamekatalog, fyldt til randen med fejl og andet skandaløst (undskyld mine udtryk) (Helt OK - Red.). Vi kan jo starte med selve indholdet: I nr. 3 bragte I en artikel om Commodores lager i Langbortistan (Viby - Red.). Sikke dog jeg jublede, jeg havde jo altid ønsket mig at komme ud og se, hvordan man stabler kasser i baglokalet (!?). "Så var der vel en anden, lidt mere uinteressant artikel", tænkte jeg. Og jo! Ganske rigtigt... "Lav selv video med Amiga!" Men dette var vist kun en rigmandsbeskæftigelse. Der stod nemlig til sidst (som sædvanlig) at man for at lave denne videoproduktion "bare lige" skulle købe en video, et videokamera, mixerpult, Philips TV-tuner o.s.v. Det hele kom hurtigt til at løbe op i 40 - 50.000. Det eneste jeg sætter pris på (foruden Gallery, som jo desværre tit udgår), er Mailbox, som jo er læsernes brevkasse inden for en vis grænse. I nr. 3 kappede I et læserbrev midt over. Til sidst var der så alle de små stave- og korrekturfejl, som bombarderede brevet med stilrene image. Enten sætter I ikke dette i bladet, eller også skriver I som svar, at alt hvad jeg har skrevet er noget juks, men een ting er sikkert, og det er, at I er seje hvis I sætter mit læserbrev i bladet.

Rune Degert, Århus N

LBOX

EKSTRA-UNDERVISNING - TIL HVEM?

I burde faktisk tage ekstra-undervisning i matematik. I er simpelthen umulige til at regne! Når I regner en Overall-karakter ud på et spil, burde det være gennemsnittet - ik'?' (Øh, næh - Red.) Et par eksempler

DNC nr. 2, 1992, Battle Isle

Grafik	80%
Lyd	74%
Gameplay	93%
OVERALL	92%

DNC nr. 1, 1992, Rise of the Dragon

Grafik	93%
Lyd	84%
Gameplay	20%
OVERALL	32%

P.S. VUC (Voksen-uddannelse-centeret) kører nogle kurser for matematik-hæmmede personer. Føtex, Bilka, Netto m.m. har nogle billige regnemaskiner - I burde købe nogen af dem!

Jørgen Hansen, Vejle

Tusind tak for dit rørende tilbud. Til gengæld for din oplysning vil jeg fortælle dig en lille ting. Det er DIG, der har påstået, at OVERALL-karakteren var et gennemsnit. Vores OVERALL er en karakter i sig selv, en konklusion der forklarer, hvad helhedsindtrykket er. I Battle Isle-eksemplet er der f.eks. fantastisk gameplay, men en ringelyd. Alligevel bedømte Jakob, at det ikke trak så meget ned - OVERALL 92% I min anmeldelse af Rise of the Dragon indrømmer jeg, at jeg måske var lidt hård. Men spillet fylder 10 disketter, og derfor trækkes der gevaldigt ned i gameplay - og selv en formidabel lyd og grafik kan ikke hive det tilstrækkeligt op.

"Hej Christian Martensen. Her har vi endnu en af dem, der tror at han kan få os til at trykke brevet, ved at sige, at vi ikke tør. Hvis vi havde trykt det ville jeg have svaret, at vi faktisk er et af de blade i Europa med FÆRREST reklamer! Desværre. Reklamer er nemlig i sig selv information, og til-lader os at få det ENDNU flere sider redaktionelt stof i bladet - annoncerne betaler jo. Ganske vist er Commodore-artiklerne heller ikke mine yndlingsider, men de opstår som resultat af et massivt læserbombardement. Fælles-nævneren for alle computerne i dette blad er jo netop, at det er Commodore, der producerer dem. Så hvem er Commodore? Til hans video-artikel ville jeg have svaret, at der også skal være plads til at drømme lidt, og til at vise, at Amigaen er en alsidig computer. Desuden er der også mange, der har både video, videokamera og tv-tuner, og så er det pludselig ikke så mange penge. Læserbrevet, der forsvandt, har vi jo skrevet om, men det har han åbenbart ikke læst. Stavefejlene er svære at undgå, men vi har sat endnu et korrektur-led ind. Jeg ville nok også have fortalt ham, at Gallery kun er med, hvis der er kvalitetsbilleder fra læserne - de vil næppe se de tegninger, vi laver ved telefonen. Det er synd, at det ikke bliver trykt, for så havde han fået en spil-præmie. Nu er der vel ikke nogen, der trykker det!"

Brevkassen er tilbage med endnu en samling spørgsmål, svar og indlæg.

BOYKOT A-500!

I nr. 4-92 mente Jesper Urup (i læserbrevet "The sound of A-3000") åbenbart ikke, at såkaldte almindelige brugere har noget at bruge de hurtige maskiner til (her tænkes på A-3000 eller A-2000 med acc.kort). Det er jeg meget uenig i. Det er rigtigt at den ekstra hastighed ikke udnyttes i ret mange spil, især ikke når spillene udelukkende anvender bitmap-grafik. Men i den seneste tid er der kommet flere og flere spil, der anvender vektor-grafik. Disse spil kan i høj grad have brug for den ekstra hastighed for at få grafikken til at flyde ordentligt. Desværre er der kun enkelte af dem, der virker med acc.kort (bl.a. Indy-500 og A-10 Tankkiller). Når den ekstra hastighed har så stor betydning i den slags spil, hvor programmeres de så ikke, så de udnytter en evt. 68030-processor? Personligt tror jeg det skyldes, at de fleste amigaer "kun" har en 68000-processor, hvorfor software-husene satser på disse maskiner. Commodore står derfor i lidt af et dilemma: Skal de satse på 68030 eller den forældede 68000? Hvis de satser på sidstnævnte, vil softwarehusene ikke blive tvunget til at udnytte en evt. 68030. Sker dette, vil der ikke være nogen grund til at købe A-3000 eller acc.kort. Hvis ingen køber disse maskiner vil hele det "seriøse" grundlag falde bort (til fordel for Macintosh) og Commodore vil være tilbage i rolle som "spillemaskineproducent". Det korte af det lange er altså: Commodore! Sats på de hurtige maskiner og drop alt det pjat med A-500 i forskellige nuancer. Det holder ikke i det lange løb.

Derfor: Boykot A-500 eller A-500+, ellers forstår Commodore det ikke! Lars Nielsen, Ribe

Jeg kommer til at tænke på Erasmus Montanus af Holberg. Han gør mennesker til sten ved at forklare, at stenen kan ikke flyve, mennesker kan ikke flyve, ergo er mennesker = sten! Det virker som om, du argumenterer på samme måde! Du argumenterer nemlig ud fra spil, der ikke udnytter hastigheden - og samtidig snakker du om, at Commodore på den måde bliver tvunget til at gå væk fra de seriøse computere! Jamen, A-3000 og A-2000 er IKKE computere, der er lavet til spil. De skal bruges til erhverv, såsom DTP, tekstbehandling, CAD, der kræver store maskiner. Jeg vil give dig ret i, at hurtigt vektorgrafik er en fryd, men forestil dig, hvis Kick Off II eller Project-X kunne køre ekstra hastighed! Det ville ikke kunne bruges. Du vil opdage, at mange skak- og strategispil bruger den ekstra hastighed, når computeren skal udføre sit træk. Her har det sin berettigelse. Under alle omstændigheder er det ikke Commodore, men software-producenterne, der begår fejlen, hvis spillene ikke udnytter den ekstra hastighed. Og du kan være sikker på, at amiga-spil vil satse på den "langsomme" processor. Den er hurtig nok til de fleste action-spil. Hvis du vil have spil, der udnytter den hurtige hastighed, burde du købe PC-spil...

TIP OG VIND!!!

Her er et par tips til amiga-ejerne i det ganske danske land. I stedet for at købe en Tv-tuner til din monitor, så køb en video, da du kan benytte dens tunerdel. Forbind video og monitor med et Scart-kabel (Euro-connector) og tryk på Status RGB-knappen (helt til venstre, set bagfra på Phillips CM8833). Nu skal du bare sætte antenne-stikket i videoen, indstille den og voila! du har et flot tv-billede! Videoen kan naturligvis også bruges til afspilning og optagelse.

Her er et tip til alle med en MPS 1230-printer: Pil farvekassetten op. Skil den ad og pas på at farvebåndet ikke vækter op. Tag så at flytte hele farvebåndet omkring sværterullen, så kassetten og monter den igen. Du har nu fået et meget pænere udskrift (i hvert fald mørkere, som ser godt ud med DTP). Det er muligt, at farvebåndstricket virker med andre printere med et lignende system, men jeg kender kun til MPS'eren.

Martin Jespersen, Næstved

Tak til Martin, der har skrevet brevet i DTP - og det er rigtig flot. Som tak er der en spilpræmie på vej til Næstved. Martin havde også vedlagt en tegning, men dem kan vi desværre ikke trykke i bladet, da de fylder for meget. Det samme gælder også alle dem, der har tegnet kort til diverse spil - og her tænker jeg især på Alex, der har skrevet og tegnet en komplet løsning til Elf. Redaktionen beklager, men tillykke til Martin.

CARTRIDGE-CRACKER

Dette brev indeholder stor kritik af DNC, så Christian, læg hellere Søren og Jakob i seng. Jeg vil gerne beklage mig over jeres spilanmeldelser. Når I anmelder spil, og skal fortælle, at det som sædvanligt ikke kommer til C-64, så skulle I FAN..... undersøge det noget bedre, før I pladrer det ud til os læsere, der regner med, hvad I siger.

Jeg vil gerne give nogle eksempler på spil, I har sagt ikke kommer til C-64: Shadow of the Beast

Hugo
Battle Command
Naval Seals
'Nam
m.m.

De er alle på disk, hvor I skriver, at de kun findes på modul. Og jeg kan bevise det, da jeg selv har dem. Jeg vil dog lige sige, at det er piratkopier jeg har (Ha! Ha! Ha!). men jeg ved at de også findes på originale disk-spil. Hvad har I så at sige til jeres for-svar. (PS! Jeg vil lige sige, at vi ikke selv crackler spillene, men bare sørger for at spre-de dem og tjene fedt på det.)

Mutant Magic

Ja, hvad har DU at sige til dit forsvar! Først siger du, at vi har påstået, at spillene ikke kommer til C-64. Derefter siger du, at vi har påstået, at de kom på MODUL! Modulerne er mig bekendt til C-64.

Hvis du ved, at spillene er kommet på originale disks, så ved du mere end mig. Nogle af de ovennævnte er ganske rigtigt blevet udgivet SENERE på diskette, men f.eks. Shadow of the Beast er IKKE kommet på diskette. Nogle crackere har åben-bart formået at lægge det over på diskette - den slags ting er desværre muligt. Og hvad betyder det, at du ikke selv crackler? Det du gør, er næsten mere ulovligt! Uden at lyde hellig er den store mængde kopier netop årsagen til, at der ikke længere udgives så mange spil til denne fede computer...hvilket skulle svare dem, der spør-ger, hvorfor vi så sjældent skriver om C-64. Der ER ingen spil at anmelde!

HELLO IC?!

Jeg synes I skulle tage at genansætte vores alle sammens troldmand Bigby. Jeg savner virkelig en adventuresektion med bid I. Bladet er godt nok, men Please!!!!!! Adventure savnes! Jeg ved, at I skal tilfredsstille alle, men da der er mange adventure-spil-lere, der sidder fast (mig selv!) og nogen sågar har tips (ikke chips!), kunne der være brug for en sektion. "Spil er godt, men adventure er bedre" er mit motto.

Bjørn Andersen, Nørre Hule

Brevet BLEV faktisk indledt med et "hello IC", og selvom jeg ikke skrev for det blad, blev jeg lidt nostalgisk. For den gang blev der lavet adventures - rigtige adventures. Men Bjørn og jeg og flere andre må vende os til at de tider er forbi - og derfor er der stort set ingen blade, der har en adventure-sektion. Adventureposten har måttet lukke, og med den er Bigby, The Magic One og andre gæve gutter på pension. Des-værre.

Det Vittige Hjørne

Vi savner lidt de vittigheder, der virkelig kan få den hærde redaktion til at skrike af grin. Men her er månedens dosis, der kun kan forarge de sorteste.

- Ved du hvordan lommetyve bliver afvænnede?
- De bliver sendt på fire måneders tur i en nudistlejr.
Dennis Paulsen, Agerbak

En dreng sidder og rører i en lørt med en pind. Så kommer en politimand forbi og spørger, hvad han laver. "Jeg laver små politimænd!" lyder svaret. Derefter kommer et postbud forbi og også han spørger drengen, hvad han dog laver. "Jeg laver småpostbude" svarer drengen. To atari-ejere har hørt det hele, og de er enige om, at hvis drengen fortæller dem, at han laver små atari-ejere, så får han bank. Men på deres spørgs-mål svarer drengen, at han "ikke laver noget". "Jo, laver du ikke små atariere?", spørger de ham. "Nej, det er der sim-plifthen ikke lørt nok til!"
Allan Meng, Nordborg

Lille Christian er på besøg hos sin kusine, der bor på landet. Helle dagen leger de, og om aftenen skal de i bad. Christian kigger længe på sin nægne kusine og siger "-h, de piger, de ødelægger da også alt!" (Vældig morsomt, men meget for-keret. Min kusine bor ikke på landet! - Red.)
Allan Meng, Nordborg

Jeg gentager, der er intet, der er fejlet ind under gulvtæppet!
Poul Schiller, Højesteret

- Hvilken lighed er der mellem et russisk hygiejnebind og en puck?
- De skulle begge holde mindst tre perioder!
Kim Sendergård, Roskilde

Hæng Dem ikke i småting - brug Randers-rebet
Jakob Christensen, -rhus

Alle børnene var kendt
Undtagen Kent
Han var ukendt
Jakob Christensen, Århus

- Hej mor, kan du se noget forandret ved mig?
- Du har fået ny trøje?
- Nej, se nu ordentlig efter!
- Øhm, du har fået nye briller?
- Nej, tag dig sammen!
- Nu ved jeg det! Du er blevet klippet!
- Mor, kan du slet ikke se, at jeg har gasmoske på?
Jakob Christensen, Århus

#Hør alle vores fejlagtelser" sagde pindsvinet og sprang ned fra skurebærsten
Kim Kristiansen, Nørresundby

En ung skotte som havde været på besøg i London, berettede for en ven ved hjemkomsten, at folk i London var så under-lige.
- Hvordan det?

PC ELLER EJ

To sager vedrørende spillesektionen har på det sidste været en del omtalt. Den mest omtalte er spørgs-målet om hvorvidt PC-spil skal anmeldes i bladet. Jeg har selv en A-500, men kan godt se fornuften i PC-ejernes ønske. Som jeg ser det, så er PC'eren efterhånden ved at overtage C-64'ens plads i hjemmet. Og da det alligevel efterhånden er ved at være småt med software til denne computer, synes jeg at I gradvist skulle begynde at anmelde PC-spil-lene. Måske ville de gamle C-64-ejere hoppe fra, men til gengæld ville I få mange nye læsere.

Det andet omtalte er omkring selveste jeres (spil)anmeldelser. I skriver at grunden til at også dårligere spil anmeldes, er at man skal være bevidst om alt det dårlige der også bliver sendt på markedet. Men hvis jeres anmeldelser skal bruges som "buyer guide", må man gå ud fra at læserne køber de spil der for gode anmeldelser (Goldgames og Hits). Og det ville derfor være bedst hvis man havde nogle flere (gode) at vælge imellem. Overvej venligst dette.

Rasmus Drews, Farum

Det vil glæde dig (og forhåbentlig mange andre!) at høre, at vi i fremtiden vil udvide gameplay med to sider - hvoraf det meste af den nye plads skal bruges på PC-anmeldelser. Men det betyder ikke, at C-64-ejerne behøver at føle sig snydt. Vi vil stadig-væk anmelde de (få) C-64-spil, der kommer i frem-tiden, og vi holder først op med at anmelde disse spil hvis der ikke længere fremstilles spil til C-64 (computerguderne forbyde det!) Med hensyn til dit andet forslag, så kan jeg godt se din pointe. Men der ligger trods alt to ting i en Buyers Guide - at få at vide, hvad der skal købes, og at få at vide, hvad der skal undgås. Du vil også opdage, at vi bruger mest plads på de spil, der er "interessante" - altså dem, der enten er gode, eller som er slået stort op, og viser sig at være noget bras. Vi ville også gerne have nogen flere gode at vælge imellem, men selv-om standarden er kraftigt stigende (folk vil måske ligefrem tro, at vi anmeldere er blevet bløde!), så er der stadigvæk bras imellem. Og det vil vi gerne advare imod. Så hvor er jeres bidrag til vores dårligste-spil-konkurrence henne? Send dem!

- Jo, midt om natten kom en mand og bankede på min dør og skreg og råbte. Tænk dig bare - klokken to om natten!

- Hvad gjorde du så?

- Ikke noget, jeg fortsatte fredeligt med at spille sækkespil!

Kim Kristiansen, Nørresundby

- Hvad sagde den ene prut til den anden?

- Pffff!

Nicolas Dam Weber, Svaneparken

- Hvad siger man til et Holte-barn, når man drikker det?

- Gucci, Gucci, guu!

Nicolas Dam Weber, Svaneparken

- Mor, hvis du skal have noget hos skagteren, skal du skynde dig!

- Hvorfor det?

- Der står et skilt med "lever kun idag".

Dennis Paulsen, Agerbak

Hver måned præsenterer vi de bedste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spill! Så hvis du har minin-gar, reaktioner på andres breve, vittigheder til "Hjemme", spørgsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at udelagges på disse sider, så skriv til:

MAILBOX

Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Danmarks Billigste

HARDDISKE til Chokpriser

MultiEvolution A500

- * Plads til 8 MB Ram * Eneste kontroller med Virtual Memory * Auto Boot under 1.2, 1.3 og 2.0 * Afbryder til ram og harddisk * Markedets hurtigste harddisk 980 kB/sek * Leveres køreklar * Med dansk manual.
- * Det ekstremt lille kabinet sikrer dig, at du nemt og ugenert kan bruge din computer. Der bliver ikke overfyldt på dit skrivebord.
- * MultiEvolution er meget støjsvag. Dette skyldes de nye lynhurtige Quantum LPS drev, der bruger meget lidt strøm. I MultiEvolution slipper man derfor for en ekstern strømforsyning, og den medfølgende larmende ventilator.

Ram	0 MB	2 MB	8 MB
52 MB Quantum LPS	3495,-	3995,-	5695,-
105 MB Quantum LPS	4495,-	5095,-	6795,-
240 MB Quantum LPS	RING!	RING!	RING!

Evolution HardCard A2000

- * Eneste controller med mulighed for Virtual Memory.
- * AutoBoot under 1.2, 1.3, 2.0
- * Der bruges kun de nye lynhurtige Quantum LPS drev.
- * Leveres køreklar med Workbench.

52 MB Quantum LPS	3195,-
105 MB Quantum LPS	4295,-
240 MB Quantum LPS	Ring

MultiCom incl. Kickstart 2.0 ROM 495,-

Ram til FantasiPriser

2/8 MB Ekstern Ramudvidelse til A500

Vi sælger eksterne ramudvidelser til priser der matcher vores konkurrenters. Eneste forskel er, at her får du markedets hurtigste SCSI-2 controller oven i. Alt medfølger, så du kan udvide med harddisk når som helst. Ægte lynhurtig FASTRAM.

MultiEvolution med 2 MB Ram 1995,-

MultiEvolution med 8 MB Ram 3995,-

A500:512 kB Ramudvidelse med ur og afbryder 199,-

A2000:2/8 MB Ram 1295,-

A1000:2 MB Ram 1295,-

A500: Intern 2.0 MB Ram

Kun kr. 1095,-

Evolution Danmark

TLF 31-745608

Alle priser incl. moms og et års garanti.

GAMES PREVIEW

I ECTS-Showets magiske lys, kan du idag læse om fremtiden imorgen.

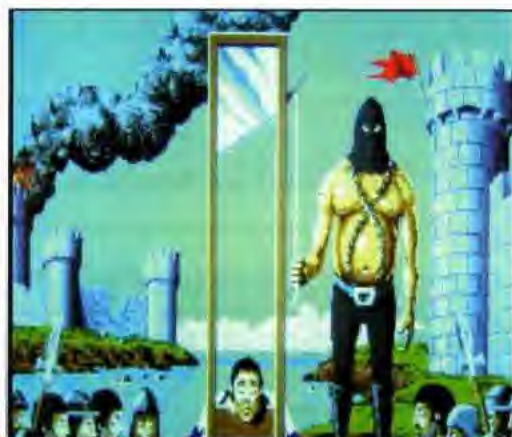
CAMPAIGN

Empire har haft succes med Team Yankee, og får det sikkert også med efterfølgeren Pacific Islands. Begge spil er action-prægede tanks-simulatorer.

Men Empire kan åbenbart ikke

helt slå tanken ud af hovedet (undskyld!), så der er da også masser af dem med i den nyeste planlagte udgivelse, Campaign.

Meningen med Campaign er faktisk, at det ikke bare skal være et spil, men et helt koncept, skabt til at simulere slag i det tyvende århundrede. I dette tilfælde skal du lægge dine officerhænder på 2. Verdenskrig, og får til din rådighed masser af herligt legetøj: ca. 100 forskellige våben, heriblandt tanks, trucks, pansrede mandskabsvogne, kanoner af alle kalibre og skibe er altsammen til disposition. Empl-



RAMPART

Det er åbenbart blevet meget populært at lave spil, der har middelalderborge som tema. For en måned siden var det Castles, der forsøgte sig - uden nævneværdig succes - men måske kan Electronic Arts genoprette æren i en udgivelse, der vil blive kontroversiel af mere end en årsag.

Rampart er en konvertering, der er blevet købt af to firmaer på samme tid - så der var problemer i luften; hvem skulle løbe med pengene? Svaret blev utraditionelt: hvor PC-ejerne får deres Rampart fra EA, bliver det Domark, der kommer til at stå for Amiga-konverteringen! Forvirret? Det er alle andre også!

Og hvad handler det så om? Rampart er langt mere action-præget end Castles, men virker langt mere spilbart. Du skal bygge din borg, men kan ikke selv bestemme formen på de byggelementer, du får tilbudt fra computeren. Der er et slags Tetris-aspekt i Rampart, hvor at altting skal passe ind i din endelig borg - uanset hvor mærkelig den kommer til at se ud. Derefter placerer du et par kanoner og håber på, at de er nok til at du kan slå det angreb tilbage, der uundgåeligt kommer, hvorefter der er nye stykker til din genopbygning, flere kanoner og mange flere fjender at bruge dem imod. Lyder det monotont? Vi får se til juni...



ZOOL

For Gremlin er det blevet et kliche at sige, at NU udgiver de verdens mest usædvanlige spil - herindefra tror vi dem i hvert fald ikke

mere. Specielt ikke når Zool har undertitlen "The Ninja of the ninth Dimension". Og det er skam ikke for at være skeptisk, at vi ikke tror på deres ord. Vi HOLDER bare så meget af ninja-spil, at det gør ondt - rigtig ondt.

Men måske ændrer billedet sig til det bedre. Zool er nemlig en rigtig nuttet ninja, med et våbenarsenal, der ville gøre Pentagon misundelige.

Han kan løbe, hoppe, slå, sparke, skyde, klatre, snurre rundt, klamre sig til lodrette mure, gå arm-gang og endda k: på rutsjebanel. Han kan også et par små magiske tricks, der nok skulle kunne få fjenderne til at udbryde et digitaliseret "növra". Men til gengæld er lille Zools opgave også stor.

Før han venter nemlig en slik-verden, en musik-verden, en værktøjs-verden, en frugt-verden, en shoot'em-up verden, en forlystelsespark-verden og endelig en legetøjsverden. Ak ja, og så synes du, at din hverdag er hård?

Som i ethvert godt(?) platform-arcade-adventure-fittelfut-spil, har Gremlin lovet, at der i Zool vil være en end-of-the-level-boss, for enden af hver verden.

Det eneste der synes at kunne redde Zool fra at blive en kombination af et kvalmende nutte-spil og et ensformigt ninja-spil, er Gremlins professionelle programmører. Vi får se til juli.

re har satset på detaljerne: hvor stor er motoren på de forskellige fartøjer, hvordan befinder de sig i forskelligt terræn o.s.v. Og det mest imponerende er, at det hele kan styres direkte, hvis det kommer til kamp. Du kan med andre ord både give de strategiske ordre, og selv leve dem ud i virkeligheden. Og som om du ikke havde nok, skal du også bekymre dig om forsyningslinjerne. Det er vigtigt, at bevare sine egne fabrikker, og at sende bombefly op mod modstandernes. Du kan selvfølgelig også prøve at erobre dem, men det er helt dit valg.

Og hvor stort er spilområdet? Din legeplads er Europa...

Forvent det ikke før til efteråret.

SILLY PUTTY

Og så siger de, at originalitet er en Saga Blott i computerspil? Ikke hvis det står til System 3.1 deres nyeste platformspil får vi bekræftet, at det ikke er sjovt at være en klump kilt. Forvist fra Putty Moon

af din ærkefjende Dazzledaze, har du imidlertid en plan. På din planet lever der et par venlige robotter, som arbejder på at bygge en skyskraber, der er stor nok til at få dig hjem, men du må passe på, før alle dine medborgere bliver sendt til jorden for at blive lavet om til boble-tyggegummi. Uheldigvis er der på planeten også en samling fjender, der har tænkt sig at stoppe dig. Men der er flere problemer. Uheldigvis er robotterne på planeten soldrene, og når det bliver nat, kaster de sig ud over skyskraberne for at begå computer-hari-kari, eller noget i den stil. Derfor må du beskytte dem mod alt ondt gennem natten, og få dem tilbage igen, når der skal bygges ved solopgang.

Nu er det jo ikke nemt at være så elastisk, så det er vigtigt, at du holder dig selv i form. Derfor skal du spise alt på din vej, så du har mulighed for at forme dig efter dine fjender, og bruge deres talenter og evner. Men du er ikke



CURSE OF ENCHANTIA

Tænd kaminen (hvadenten den er ægte, eller optaget på video!), læg fødderne ind i den og find en kop kakao. Nu vil Core Design fortælle eventyret.

For lang tid siden, i et land der ligger lang fra vores i såvel tid som rum, levede der en sammenslutning af de værste og ondeste hekse, der nogensinde har været. For dem var en vorte på næsen ikke nok: de havde dem sågar mellem tænderne! Med deres uhyggelige trolddom regerede de det glemte land Enchantia, og gjorde de forfærdeligste ting, uden nogen begrundelse. Alle håbede, at de ville holde op (de er så gode til overraskende historier, forfatterne fra softwarefirmaerne!)

Problemerne opstår, da den grimme og ondeste af heksene meget gerne vil bevare sin ungdoms stygthed - hun er ved at blive ældre, og kan se timeglasset løbe ud. Derfor er hun nød til at lave en ungdoms-elixir, hvis hun vil undgå at sidde og mimre på et plejehjem. Men sådan en elixir kræver mere end det almindelige tudsespyt. Her skal en menneskedreng til, og det er dig! Så mens du (der lyder navnet Bradley, hvis du skulle have glemt det!) spiller baseball, bliver du transporteret til landet Enchantia, hængt op på en væg og forberedt til dit livs sidste og varmeste bad. Kan du slippe væk og stoppe den onde heks?

På nuværende tidspunkt skulle dine fødder begynde at lugte svedent, men før du øser koldt vand på, bør du lige kigge lidt på skærm billedet. Og selvom det er fra PC-versionen, kommer dette grafiske adventure også til Amiga, og Core Design har lovet, at grafikken er næsten lige så god. Vi glæder os til august...

FALCON 3.0

Her vover vi måske det ene øje, for Microprose er kun 90% sikre på, at de vil udgive Falcon 3.0 til Amigaen. Men hvis du spørger dig selv, hvad vi skal med endnu en F-16-simulator, og slet ikke kan forstå, at der er nogen grund til at holde samtlige fingre krydse for at Microprose beslutter sig for denne udgivelse, så læs videre.

Du er formations-leader, og kan have op til 7 wingmen på samme tid. Dine opgaver ligger i Panama, Kuwait/Irak og Israel, men forbered dig på masser af træning først i Red Flag-træningslejren. Lyder ordinært? Her kommer features'ne:

Først og fremmest er Falcon 3.0 første spil i et system, hvor også andre simulatorer vil indgå. Fælles for dem er, at du kan linke dem sammen, sådan at du sammen med et par venner kan lave din egen taskforce med en M-1-tank, en AH-64 Apache-helikopter og to F-16. I kan også kæmpe mod hinanden - og en A-10-simulator er allerede på vej.

Dernæst er Falcon 3.0 (hvis man skal tro programmørerne) istand til nøjagtigt at simulere, hvor svært det er at holde øje med et fjendtlig mål. Alting kan gentages med en særlig replay-funktion. Lyden er perfekt digitaliseret. Grafikken er den hurtigste nogensinde. Alle fjenderne er der, alle vennerne, alle våbnene, alle kontrollerne.

Spørgsmålet er bare, hvordan det vil virke på en Amiga. Men under alle omstændigheder: skriv et brev til Microprose idag, og slut det med "I want Falcon 3.0 for my Amiga" - og måske bliver din hverdag markant anderledes (og måske ikke!)



alene. Der er vist noget med en mærkelig kat, der hjælper dig nogengange og så skifter side, hvis ikke den får nok kattenmad...

Forvent Silly Putty ude til september - med mindre games-designeren bliver inviteret til en fest med spændetrøje som obligatorisk påklædning...

DELIVERANCE

Pinball Dreams tyder på at blive et stort hit for svenske 21st Century, at dømme efter de anmeldelser, de har fået. Men der skal mere end almindelig svensk programmer-snilde til at sikre, at Deliverance kommer til at sælge.

Deliverance bygger nemlig på en flasko af rang fra det gamle Hewson (ja, fallitboet!), der var C-64-udgaven af fortsættelsen til Stormlords. Gameplayet var forældet, og spillet solgte formentlig også kun et par få eksem-

plarer til et par mindreårige, fordi alle statuer i spillet var af kvinder og temmelig letpåkledte (ok, de var nøgne!).

21st Century har lovet at konvertere statuerne i smukkeste stand, og dertil virkelig peppe grafikken op. Den lille ynkelige dværg fra 8-bit-versionen er blevet transformeret om til en stor, stærk viking, og også fjenderne har fået et ordentligt pift på den grafiske side. Men handlingen er stadig den samme: Hop rundt på et par platforme, skyd et par fjender, saml et par ting op og red et par alfer. Mere er der ikke.

Risikoen er stor for de nybagte stjerne-programmører. En flasko vil være katastrofal for deres fremtidige karriere. Men lykkes det at grave det gamle lig op og få pumpet det op - så er alle døre åbne.

Sådan fordobler du blitterens hastighed

Hvis du kender noget til C og/eller Assembler, kan du her få et godt tip til, hvordan du kan lave såkaldte "interleaved bitmaps", der får blitteroperationer på skærmen til at gå op til dobbelt så hurtigt.

Af Hans Henrik Bang

For dem, som ikke kender så meget til opbygningen af en skærm på Amigaen, vil jeg starte med at gennemgå begrebet bitmaps.

Som du nok ved, består en skærm af et antal pixels, der kan antage et antal forskellige farver. Hvis du tager en simpel skærm med 2 farver, vil der til hver pixel svare en bit i hukommelsen. En bit kan være 0 eller 1, og angiver dermed om denne pixel har den ene eller den anden farve. Når du så har en hel skærm af disse pixels hedder det et bitmap, og fylder

$HØJDE \cdot BREDDE / 8$ bytes i hukommelsen, idet der går 8 bits på en byte. Hvis du nu forestiller dig at vi reserverer 2 bitmaps til en skærm, istedet for kun 1, så er der altså 2 bits pr. pixel i billedet. Det giver 4 kombinationsmuligheder 00, 01, 10, 11, og hvis hver kombination svarer til en farve i

paletten, er der nu 4 farver til rådighed på skærmen, istedet for 2.

På denne måde kan vi blive ved med at tilføje bitmaps (indtil det maksimale antal Amigaen kan klare) og hvert bitmap vil fordoble antallet af farver til rådighed.

Bitmaps i memory

Hvis du nu gerne vil tegne f.eks. en BOB (Blitter Object) på din skærm, skal maskinen faktisk tegne i hvert bitplan for sig, for hvis du bare har ladet Intuition (Amigaens grafiske styresystem) om at reservere RAM til din skærm, ligger dine bitplaner spredt rundt omkring i CHIP-RAM'en, alt efter hvor der nu var plads, da du åbnede skærmen (se figur 1).

Lad os tage et eksempel. Du åbner en 640 x 256 skærm i 16 farver. Det kræver 4 bitplaner da $2^4 = 16$. Hvis du nu vil

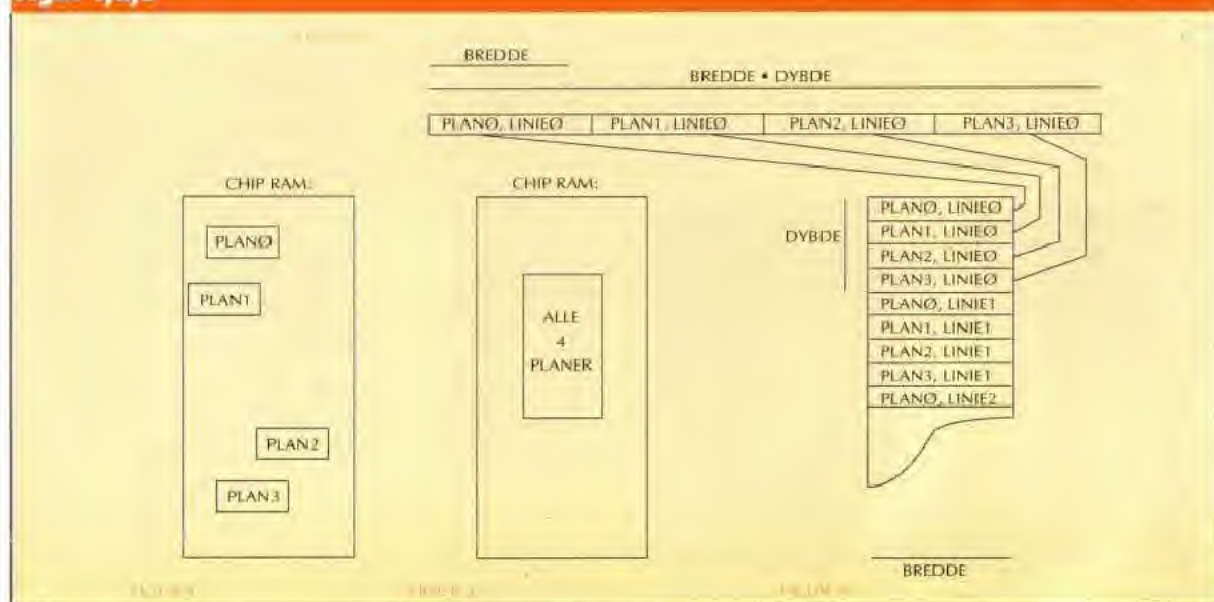
scrolle denne skærm 8 pixels til venstre, skal blitteren faktisk scrolle 4 forskellige steder i hukommelsen, fordi den skal scrolle hvert bitplan for sig, og det tager TID! Hvor ville det dog være smart, hvis de 4 bitplaner i stedet var flettet ind i hinanden, så man kunne nøjes med én blitteroperation i stedet, hvor alle 4 planer blev scrollet samtidigt (se figur 2).

Det kan man heldigvis også, med en speciel teknik der hedder interleaving, der er brugt i mange professionelle spil.

Sådan gøres det

Det første krav til vores bitplaner er, at de ligger sammen i CHIP-RAM'en som vist i fig. 2, istedet for spredt som vist i fig. 1. Det gøres ved at vi selv reserverer hukommelsen som en blok, og serverer den som et CustomBitmap til OpenScreen funktionen.

Figur 1,2,3



Desuden skal der noget tryk til, hvis det skal være muligt kun at blitte en del af skærmen, såsom hvis du skal tegne en BOB, og alligevel kunne klare det med ét blit.

Normalt forventer operativsystemet, at hvert bitplan ligger for sig selv, men det laver vi nu om på. Hvis vores skærm er BREDDE bred, HØJDE høj og har DYBDE bitplaner kan du forestille dig, at skærmen i stedet gøres (BREDDE * DYBDE) bred og HØJDE høj. Det svarer til, at hvis vi havde 4 bitplaner (16 farver) som ovenfor, er skærmen nu 4*640 pixels bred og 200 pixels høj. Fidusen ved det er, at vi nu kan lægge de enkelte linier i hvert bitplan i forlængelse af hinanden, og dermed få alle data for en linie samlet (se figur 3a). I figuren kan du se, at den første linie (linie 0) i virkeligheden består af linie 0 fra bitplan 0, efterfulgt af linie 0 fra bitplan 1, derefter linie 0 fra bitplan 2 osv.

Fupskærm

Så langt så godt. Nu har vi altså en "fupskærm", der er DYBDE gange så bred som den rigtige skærm. Det vi nu har opnået er, at en linie med data til skærmen nu ikke ligger spredt rundt omkring i hukommelsen, men ligger i én sammenhængende blok. Nu mangler vi bare at lave lidt om på skærmen, så den kan bruges til noget i praksis. I stedet for at have hver linie af et bitplan liggende efter hinanden på en lang linie, prøver vi i stedet at betragte fupskærmen som om den var BREDDE bred og (HØJDE * DYBDE) høj (se figur 3b). Det betyder, at linierne for hvert enkelt bitplan nu er stablet ovenpå hinanden, således at fupskærmen er DYBDE gange så høj som den rigtige skærm. Denne måde at organisere skærmen på kaldes "interleaving".

Bemærk, at det kun er måden at betragte organisationen af skærmdata, vi har ændret ved den sidste transformation. Dataene ligger stadig på samme plads, således at linie 0 plan 0 efterfølges af linie 0 plan 1 osv.

Hvis vi nu gerne vil scrolle den skærm 8 pixels til venstre, kan det nu gøres med én blitteroperation, ved simpelthen at blitte en kasse med bredden BREDDE og højden (HØJDE * DYBDE). Det skyldes, at vi nu kan præsentere vores skærmdata for operativsystemet som om det var ét enkelt "høj" bitmap (2 farver), istedet for DYBDE forskellige bitmaps.

Det korte af det lange

Det var en ordentlig mundfuld, så lad mig lige opsummere: I reserverer først en blok CHIPRAM, der er stor nok til alle vores bitplaner.

Derefter lægger vi dem, så første linie fra alle planerne ligger efter hinanden efterfulgt af alle andenlinierne osv. Dette kaldes et interleaved bitmap. Til slut fortæller vi operativsystemet at dette i virkeligheden er ét bitplan, der er BREDDE bredt og (HØJDE * DYBDE) dybt. For at operere på en enkelt linie i det rigtige skærmbillede skal vi bare lave operationen på DYBDE linier i vores interleavede bitmap.

Hvis alt dette arbejde skal være til nogen nytte, skal det naturligvis også være muligt for Amigaen at vise vores bitmap, som om det var en normal skærm. Det gør vi ved bogstaveligt talt at fylde operativsystemet med løgn. Det forventer nemlig at finde bitplanerne pænt adskilt fra hinanden, og ikke sammenflettede som vores interleavede bitplan. Derfor blander vi operativsystemet ind, at vores skærm har DYBDE bitplaner, og at hvert af dem er (BREDDE * DYBDE) brede. Ideen med det er, at når Amigaen skal finde næste linie i et bitmap for at vise det på skærmen, springer den (BREDDE * DYBDE pixels) frem i hukommelsen, hvorved den

springer alle data for de andre bitplaner over og rammer netop næste linie i samme bitplan. Derfor laver vi en ny BitMap struktur, som vi kan give til skærmen. I dette bitmap ganger vi simpelthen BytesPerRow feltet (der angiver hvor mange bytes, der er i en enkelt linie) med DYBDE, og bruger derefter dette bitmap til at åbne skærmen.

Sådan bruges det

Nu har du 2 forskellige BitMap strukturer, der er 2 repræsentationer af de samme skærmdata. Hvis du nu vil foretage en "normal" tegneoperation på skærmen, skal du gøre det med skærmbitmapmet. Du skal dog passe grundigt på, for da du har bildt operativsystemet ind, at skærmen er meget større end den er, kommer du let til at tegne udenfor skærmen og overskrive andre dele af RAM'en, hvorefter du med stor sandsynlighed får besøg af en vis hr. Guru. Hvis du derimod skal scrolle skærmen eller tegne en BOB, kan du i stedet bruge det interleavede bitmap, og med et enkelt blit scrolle en skærm i 32 farver.

Fordele og ulemper

Den største fordel ved at lave interleaved bitmaps er helt klart at du får langt større hastighed. Det gælder især hvis du har mange bitplaner, idet den samlede setup tid for en blitteroperation er nogenlunde proportional med antallet af bitplaner. Hvis du derfor har en skærm med 32 farver, kan du ved interleaving få reduceret antallet af setups fra 5 til 1.

En anden fordel er, at en blitteroperation foregår på en enkelt linie af gangen, og flytter alle farver i denne linie før den går videre til næste. I mange programmer uden interleaving, kan du konstatere en tydelig flimmer effekt når man scroller (f.eks. i AMOS eller JR-Comm), og det skyldes, at det først er det ene bitplan der scrolles, derefter det næste, og at det derfor kan give nogle mærkelige farver undervejs. Med interleavede bitmaps, ses flimmeret imidlertid kun i enkelte linier hvor elektronstrålen i monitorer lige passerer under blittingen af en linie. Dette gør, at du ofte kan undvære såkaldte "double buffering"-teknikker, der er besværligt og bruger RAM.

Endelig er det meget lettere at loadere IFF billeder og brushes, da disse ligger i det såkaldte ILBM format. ILBM står for "interleaved bitmap" og det betyder, at grafikdata normalt er lagret i interleaved format og er pærelettede at læse ind i en interleaved skærm.

Den største ulempe ved interleaving er nok, at teknikken kræver at bitplanerne ligger samlet. Som du måske ved, holder Amigaen styr på RAM'en i blokke, og hvis du skal bruge en Hires skærm med mange farver, kan det godt give et problem hvis maskinen har kørt et stykke tid så hukommelsen er blevet fragmenteret. Dette gælder især hvis du kun har 512 K chip RAM. I så fald er der ikke andet at gøre end at rebootte, for at få ryddet lidt op i hukommelsen.

Prøv dig frem

Hvis du stadig synes at teknikken er svær at forstå, så prøv at kigge lidt på udskriften i figur 4. Det er ikke et komplet program, da det ville fylde alt for meget, men det viser hvordan du skal initialisere de 2 bitmaps til hhv. skærmen og til at blitte i. Hvis du alligevel har spørgsmål, er du velkommen til at henvende dig til mig på Computers BBS på 33 13 20 03 i programmersektionen (skriv til Hans Henrik Bang) eller downloade filen INTLBITM.LZH.

Figur 4: Udsnit af C-program

```
#define BREDDE 640
#define HOEJDE 256
#define DYBDE 4

UBYTE *SkaermData;

/* Først reserveres CHIP RAM til skærmens data */

if (!((SkaermData=(UBYTE *)AllocMem(BREDDE/8*HOEJDE*DYBDE,
MEMF_CHIP | MEMF_CLEAR))) feil("Bitmap memory ikke reserveret\n");

/* Dernæst initialiseres den interleavede bitmapstruktur med 1 bitmap */
/* Det er dette bitmap, der giver høj blitterhastighed */

InitBitMap(&InterBitMap, 1, BREDDE, HOEJDE*DYBDE);
InterBitMap.Planes[0]=SkaermData;

/* Her initialiseres skærmens bitmap, der bruges til at vise skærmen */

InitBitMap(&SkaermBitMap, DYBDE, BREDDE, HOEJDE);

/* Her initialiseres pointerne til de enkelte bitmaps, så de er forskudt
BREDDE pixels eller BREDDE/8 bytes fra hinanden */

for(i=0; i<DYBDE; i++)
SkaermBitMap.Planes[i]=(SkaermData+i*SkaermBitMap.BytesPerRow);

/* BytesPerRow angiver hvor mange bytes, der er mellem hver linie i et bit-
map, og ved at gange med DYBDE, springer vi netop frem til næste linie
hørende til samme bitmap */

SkaermBitMap.BytesPerRow=DYBDE;

MinSkaerm.CustomBitMap=&SkaermBitMap;

/* Så skal skærmen åbnes */
if (!((Skaerm=(struct Screen *) OpenScreen(&MinSkaerm)))
feil("Skærm ikke åbnet");
```

Elektronisk morskab

Elektroniske dingenoter er typisk ting fra Østen, der i virkeligheden ikke kan bruges til noget - men de er meget sjove at have...!

Tekst og fotos af Marshal M. Rosenthal

OK - vi må vel hellere indrømme det. Vi er en smule sæere, lidt underlige. Andre går til CES (Consumer Electronics Show) for at se det nyeste i high-tech. Men ikke os. Vi leder efter de morsomme ting, dingenoterne. De behøver ikke at være dyre eller fyldt med avanceret elektronik. Det kreative sind rummer farlige dybder - og de ting, man finder der, interesserer også os.

Her er nogle af de ting, vi så. Ting, du næppe vil kunne finde i næste nummer af "Illustreret Videnskab" eller på nyhedssiderne i aviserne.



The Talking Clock's læber bevæger sig, når uret siger, hvad klokken er, eller når det beder dig stå op om morgenen. Uret har en behagelig kvindestemme - men et tvivlsomt udseende.



S.A.M. Electronics, har en speciel produktlinie, bestående af animerede gummi-dimser.



Hvad med en stegt kylling (i naturlig størrelse), som basker med vingerne, når kniven kommer i nærheden af den? Kyllingen leveres forresten uden tallerken...

Veltalende ure

Talende ure er ikke noget nyt. Men talende ure med store læber er! THE TALKING CLOCK fra Coop fås i både sort og hvid. Men begge modeller er udstyret med knaldrøde læber. Læberne bevæger sig, når uret siger, hvad klokken er, eller når det beder dig stå op om morgenen. Uret har en behagelig kvindestemme - men et tvivlsomt udsæende.

Lyd-chips er højeste mode nu, hvor prisen er faldet til et særdeles fornuftigt niveau. En af de mere "nyttige" anvendelser er i spøg-og-skæmt våben. Du ved, hammere, knive og økser. Disse små, fornuftelige dimser laver forskellige lyde, når de rammer noget: Glas der knuses, skrig og dumpe klask, som minder om lyden af en krop, der rammer et fortov efter et fald på 30 etager.

Syg selv i radioen

Karaoke er en mærkelig ting, uanset, hvordan man ser på det. Hvem har lyst til at høre på, at andre folk mishandler populære sange?

Hvis du alligevel er interesseret, skal du nok se nærmere på Sines PERSONAL PORTABLE KARAOKE.

Den er ikke bare trådløs og kan sende på FM-båndet (den bliver nok meget populær hos P&T-red.). På en drejeknap kan man indstille den til at sende på en "tom" kanal på radioen. Ud over alt dette har den en ekko-indstilling, som kan forbedre lyd-kvaliteten af din stemme (men elektronikken kan stadig ikke gøre noget ved den musikalske kvalitet). Den kan også kobles direkte til en kassettebåndoptager. Hele herligheden strømforsynes med batterier og kan sende op til 30 meter.

Spille-ure

Nelsonics NINTENDO GAME WATCHES er LCD-ure, og er udformet som figurerne fra de populære spil (som Super Mario, Tetris og Legend of Lynx). De har indbyggede videospil, som er forenklede udgaver af de spil, som urene forestiller. Tilfældet med Tetris er der grundlæggende tale om det samme spil, blot på en meget lille skærm. Og så selvfølgelig et ur, alarm, samt forskellige lydeffekter.

For de, der bare ikke kan få nok er der SUPERMARIO WORLD. Dette ur begynder der, hvor de andre holder op. Udover et farve-LCD display, indeholder uret en lyd-chip, som giver mere varierede lydeffekter og -musik.

Det hele er naturligvis i stereo og kan høres ved hjælp af en hovedtelefon, hvis man ikke vil underholde alle omkring én.

Rappe keyboards

Musik er en vigtig del af livet, og Casio er på vej ind på rap-scenen med to produkter til kommende rappere eller disc-jockeys. De er supplementet til sidste års RAP-1, som var det første keyboard med indbygget mikrofon, lydeffekter, og som det helt specielle en indbygget "scratch-skive". Det nye RAP-2 er snarere rap-workstation. Keyboardet har en indbygget kassettebåndoptager og en hovedtelefon med indbygget mikrofon.

Der er et 32-tasters keyboard i mellemstørrelse (tre-toners polyfonisk) med 25 digitale PCM-lyde, seks percussion-og effekt-plader med to lyde pr. plade. Der er effekter, som kan ændre stemmen fra mikrofonen, og der er en scratch-skive til at simulere scratching på grammofoon. Der er også 30 PCM-rytmer, som kan bruges sammen med musikken, samt to indbyggede højttalere og udgang for linesignal. Strømforsyningen varetages af batterier eller af en ekstern lysnet-adaptor.

Er transportabel lyd sagen, bliver det nok RAP-10. Mini-instrumentet kan nemt anbringes i bæltet eller holdes i hånden. Der er en mikrofon med forstærkning, en scratch-skive med fem variationsmuligheder, samt 10 rap-rytmer. Endelig er der fire tromme-og lydeffekt-plader. Det hele forsynes fra AA-batterier som dem i "walkmen".

"Levende" gummidyrr

Fra high-tech til (hvad monstro?) kommer vi til S.A.M. Electronics, og deres specielle produktlinie, bestående af animerede gummidyrr. Som en fisk, monteret på en platte, som spræller, når man nærmer sig den. Eller en stegt kylling (i naturlig størrelse), som basker med vingerne, når kniven kommer i nærheden af den. Kyllingen leveres forresten uden tallerken, og ideen til den kom fra den populære TV-vært Johnny Carson.

Men selv om firmaets afhuggede (gummi-)hænder er morsomme (de kan også ses i den aktuelle film om Addams-familien), er min personlige favorit "Miss Kisses", en stemme-aktiveret robot-slange.

Slangen snor og vrider sig, når den hører lyden af din stemme. Men bare rolig: den eneste føde, slangepigens er interesseret i, er to mini-batterier.



Sines PERSONAL PORTABLE KARAOKE, er ikke bare trådløs: den har en ekko-indstilling, som kan forbedre lyd-kvaliteten af din stemme!



"Miss Kisses" er en stemme-aktiveret robot-slange, der snor og vrider sig, når den hører lyden af din stemme.

Fire esser til AMIGA

INTERSPREAD

InterSpread:

Bygger over et avanceret bruger-interface indeholdende bl.a. bred vifte af matematiske/økonomiske funktioner, præsenterings grafik, et unik molekylært symbo og et veld af andre avancerede funktioner. Løsningerne til alle komplekse regnearks problemer på Amiga'en findes alle i InterSpread.

INTERSOUND

InterSound:

Med en helt ny generation af lydbehandlings software, giver InterSound brugeren ubegrænset kontrol over soundsamples og helheder. Funktionerne inkluderer bl.a. fristående editing af lyddata, 15 forskellige special effects, op til 9 soundsamples i hukommelsen på een gang, AM og FM modulation af lyddata og meget mere.

INTERBASE

InterBase:

Som en pioner i den nyeste bølge af database teknologi, giver InterBase brugeren ubegrænset styrke og ydelev i en nemt tilgængeligt brugerflade. Inkluderer bl.a. grafikbehandling, udvidet kontrol over skærm-design og udskrift, statiske informationer, og adgangsbeskyttelse. Kan desuden bryllede med InterWord.

INTERWORD

InterWord:

Ingen anden Amiga tekstbehandling giver brugeren så mange muligheder. Indes generering, stilsik funktioner, imponerende skærmkontrol og en bred vifte af andre praktiske funktioner gør InterWord til DIX tekstbehandling for både begyndere og professionelle brugere. Kan desuden bryllede med InterBase.

VEJL. UDSALGSPRIS:

895,-

INCL. MOMS

Advanced software
technology for the
Amiga computer...

Producent:

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

KAN KØBES HOS FØRENDE FORHANDLERE

Fusion-Family

Fusion Family er en helt ny serie af meget avancerede og kraftige kort til A2000 og A3000, der er baserede på 68040 teknologi, 32/64bit RAM og Fusion-Bus systemet.

Fusion-68040

56/66MHz. 20Mips

Fusion-Forty er avancerede 68040 kort til A2000 og A3000. Med den indbyggede FPU, store cache RAM (16 x 68030) og interne clock på 56 eller 66 MHz, er Fusion-Forty op til 10 gange hurtigere end et 30MHz 68030 kort.

- Op til 32MB RAM på lysnet.
 - Fusion-Forty optager kun CoProcessor slotet i A2000.
 - Nemt 68000 modet kan sættes med omskifter.
 - Gerdtack kompatibel med Asynchronous design.
 - Se test af 68040 kort i Amiga Computing, maj 1992.
- Topkarakterer til Fusion-40. Hurtigere end GVP G-Force A2000 Fusion Forty 28/56MHz med

4 MByte 32bit RAM.....	17.495,-
16 MByte 32bit RAM.....	22.895,-
32 MByte 32bit RAM.....	28.995,-

Fusion CHIP RAM accelerator

Til Amiga 2000 Fusion-Forty. Giver 2MB 32bit CHIP RAM, der er langt hurtigere end A2000 CHIP RAM. Få oplysninger om andre produkter til Fusion-40, bla. Fusion JPEG Compressor og 24bit realtime grafik kort.

Ny Fusion Forty til A3000

33/66MHz. Plads til 128MB RAM. 2x32 bit bus system for ultimate hastighed. Leveres fra juni. Ring!

24 bit grafik og animation

Vil du kunne grafik kort til Amiga, bla. DCTV og Colorburst. Ring for vejledning og få tilsendt information.

GVP G-Force 68040

A3000 28MHz.....	20.650,00
Leveres med 2MB 40ns RAM, plads til 8MB	
1 MByte DRAM, 40ns.....	1.875,00

Progressive Peripherals 68040

A3000 Mercury. 28MHz. 0-32MB..... 19.995,00
Det helt nye 68040 board fra Progressive med plads til 32MB RAM på 40ns eller 80ns, hurtigere RAM giver højere hastighed. Hurtigste kort til A3000 (følge Amiga Computing, maj 1992).

Golem 68030

Til A500, A1000 og A2000

Nu kan man få alle modeller af Amiga fra et 68030 kort med 68882 matematik processor og op til 68MB RAM. Tilsluttes expansions port på A500/A1000 (kan indbygges i Golem harddisk controller), tilslut til A2000. Testet i det tyske "Amiga Magazin" nr. 3/91. Karakter: "Sehr gut".
Golem 68030 med 4MB RAM..... 6.795,-
Inklusiv 68882 FPU og MMU.

Vi har også GVP 68030 kort til A2000 og VXL 68030 boards til A500. Ring for information og priser.

Video backup... 1.085,-

Til VHS video. Målest Amiga Serial port/ Mono Video output og Video Splitter. Overfører ca. 1MB pr. min. Med software, der gør det let, at gemme og hente komplet harddisk, disketter eller min. Idd. en VHS 240 minud med ca. 160MB af de bedste PD programmer.

Vi har alle de nye hardware manualer og bøger fra bla. Abacus, RAM kredse, ECS chips, komponenter, disketter og mange andre produkter til Amiga.

Vore eksperter kan give kvalificeret hjælp med hensyn til accelerator kort, video og musik produktion, 3D, teknik, kickstart 2.0, special udstyr og meget andet. Ring og spørg.

Golem A500 Harddiske

Golem Combi controller til A500 er komplette udvidelses systemer, der kan bruges til harddisk, RAM, 68030 og Kickstart 2.0.

Alt er indbygget i et kabinet i A500 form, der monteres på expansions porten i siden af computeren.
Med den gennemførte bus kan andet hardware benyttes på expansionsporten og op til 8 andre SCSI enheder kan tilsluttes den indbyggede SCSI port (SyQuest, CD-ROM m.m.).
Med et internt RAM kort i controlleren, kan computeren udvides med op til 16MB lynhurtig 32bit RAM.

A500 / A500 Plus Golem Combi Controller:	
52MB Quantum LPS.....	4.795,-
120MB Quantum LPS.....	6.495,-
Tilleggspris for 2MB RAM.....	995,-
Tilleggspris for 4MB RAM.....	1.795,-
Golem's nye 68030 kort kan monteres i kabinettet og giver en endnu højere hastighed på både programmer og harddisk, samt op til 16MB lynhurtig 32bit RAM.	
Golem Power.....	10.595,-
Golem Combi + 52 MB Quantum + 68030 + 68882 + 2MB 32bit RAM (max. 16 MB).	

STAR LS-04 Laserprinter

med PostScript og 2MB RAM..... 11.995,-
Printeren gør det muligt, at bruge alle typer CG fonte i alle størrelser og med fineste detaljer af data.
Den perfekte printer til Amiga og Mac. Pro. Page.

3,5" HiDe Disk Drev... 1.165,-

Kan høre 1,6MB på HD disketter og er langt hurtigere end et normal drev. Full kompatibel med Amiga DOS og altmindste 800KB disketter. Kan med omskifter afbrydes eller benyttes som normalt drev. Med Golemfort bus.

Computere

AMIGA 500.....	2.995,-
AMIGA 500 Plus.....	3.895,-
AMIGA 500 Plus II 4.195,-	
Som 500 Plus, desuden original Kickstart og disketter, så alle programmer kan bruges.	
AMIGA 2000.....	5.995,-
Stort kabinet med fast monitor, 1MB CHIP RAM, Kickstart 2.0 og Super Demos.	
AMIGA 2000.....	8.495,-
Med 1084 farve stereo monitor.	
CD-ROM drev.....	3.995,-
Commodore's nye CD-ROM til Amiga 500 og A500 Plus.	
CDTV tilbehør:	6.195,-
A2000 Keyboard.....	695,-
Tradies Keyboard.....	695,-
Genlock intern.....	1.395,-
MUS.....	495,-
Track Ball.....	995,-
Ring eller katalog over CD titler.	

Monitører

TVM 14-3 MediaScan. 2.995,-	
Høj-kvalitets SVGA monitor, 1024 pixels opløsning. Perfekt til Amiga med Deinterlace Card.	
TVM 14-4 MultiSync. 4.185,-	

Flicker Fixer

Med en flicker fixer og en VGA eller Multisync monitor kan man undgå interface flimmer.
Deinterlace Card..... 2.195,-
Til A2000 med fuld oversat.

Genlock

CBM A2301 Intern.....	495,-
Til A2000 video slot inter.	
CBM A2301 Ekstern.....	985,-
Til alle Amiga modeller og ekstern computer 24bit kort.	
Vi har også professionelle genlocks. Ring for oplysninger.	

Harddiske

GVP A500	
GVP's A500 SCSI controller med streamlining, Quantum harddisk og plads til 8MB RAM.	
52MB Quantum.....	4.795,-
120MB Quantum.....	6.795,-
Vi har også GVP A530 med 68030 og 32bit RAM.	
GVP A2000 HC8 II	
Med plads til 8MB RAM.	
52MB Quantum.....	3.995,-
120MB Quantum.....	5.995,-
ICD A2000 SCSI II 16	
ICD controller er meget hurtigere og udnytter Rigor Disk Block. ICD kan læse harddiske fra næsten alle controller, bla. GVP og Commodore.	
52MB Quantum.....	3.495,-
120MB Quantum.....	5.295,-
Fås også med 2-8MB RAM.	
Harddiske	
52MB Quantum.....	2.595,-
120MB Quantum.....	3.695,-
876MB Imprimss.....	14.695,-
Markedens hurtigste og mest solide harddisk.	

SyQuest

Harddisk til udskiftelige plader. Næsten samme hastighed som Quantum. Hver plade kan write protectes. Udskiftning af plade tager kun ca. 5 sek.	
44MB SyQuest drev.....	3.395,-
44MB SyQuest plade.....	795,-
98MB SyQuest drev.....	4.595,-
88MB SyQuest plade.....	1.145,-

Tastatur

A2000 Tastatur.....	595,-
AT-Tastatur interface.....	425,-
For tilslutning af PC tastatur til A500, A1000 og A2000.	

Disk Drev

3,5" Drev, m. bus & afh.....	695,-
3,5" Trilogy TEAC.....	795,-
Ægte TEAC drev, bedste drev til Amiga. Amiga farvet, lydløs, kun 30 mm. høj, med støjkanal gennemført bus og afbryder.	
3,5" A2000 intern drev.....	695,-
Amiga farvet og med støjkanal.	
3,5" A500 intern drev.....	695,-
3,5" Drev m. Trackdis.....	1.095,-
3,5" Dobbel drev.....	1.395,-
5,25" Disk drev.....	945,-
Tilleggspris for reservedel.....	39,-

RAM Kort

A500 512KB m. m. & afh.....	295,-
A500+ 2MB Chip RAM.....	745,-
A500 2MB RAM m. m. 1.495,-	
Supra 500RX m. 2MB.....	1.985,-
Ekstern RAM bare til montering i siden af A500 eller A500 Plus.	
A2000 2-8MB kort med:	
2 MByte.....	1.395,-
8 MByte.....	3.995,-
2MB CHIP RAM kort	
Til alle modeller af Amiga. Fås kr. 1.775,-. Ring for oplysninger.	
A1000 2MB RAM.....	2.395,-

Musik

Ring for tilslutning om Amiga musik. MIDI, SMPTE, 16bit sample rate m.m.

PC Emulatorer

ATrice kører på en Amiga 500 PC kompatibel.....	
ATrice, 6MHz.....	1.499,-
ATrice Plus, 16MHz.....	2.565,-
A2000 ATrice adapter.....	695,-

Scannere

Sharp JX300.....	14.985,-
Sharp JX320.....	15.995,-
Helt ny A4 scanner, der afløser den kendte JX300 scanner. 24bit scanning i 300 og 600DPI. Professionel scanner til annoncer, blad produktion, Video/TV m.m.	
Epson GT-6000.....	Ring-
Sharp JX100.....	4.895,-
Farve scanner med 280DPI i 18bit, meget høj kvalitet.	
Golden Image 400DPI.....	2.295,-

Ring for yderligere information om disse og andre scannere.

Printere

CBM MPS 1270.....	1.995,-
Star LC 20. 9-mal.....	1.620,-
Star LC 200 Farve.....	2.645,-
Star LC 24-200X.....	3.075,-
Star LC 24-200 Farve.....	3.895,-
Alle Star printere med dansk manual, kabel og papir.	

ECS Kredse

ECS Agnus 8372B.....	565,00
ECS Denise 8373.....	465,00
Kickstart 2.04.....	Ring

Tegnebræt

DigiSmooth 12"x12".....	3.480,-
Professionel kvalitet til A500 og A2000. Med layout og hardware auto-konfiguration. Software med bla. scale funktion, 1000 DPI.	
Fik oplaskninger i det tyske Amiga Magazin: "sehr gut".	
Software	
Diverse	
Amiga Vision.....	1.295,-
Kickstart 2.0 sæt.....	985,-
DynaCADD II.....	Ring
Scala.....	3.995,-
Showmaker.....	2.395,-
Grafik	
The Art Dep. Pro.....	1.495,-
Sculpt/Animate 4D Jun.....	795,-
Sculpt/Animate 4D Pr.....	2.995,-
Deluxe Paint IV.....	895,-
Imagine II.....	Ring

Video	
Video Director.....	1.495,-
Broadcast Title II.....	1.950,-
Video Titrer 3DX.....	1.095,-
Tekst og DTP	
Pro. Page 2.1 DK.....	3.495,-
Professional Page 3.0.....	2.295,-
Professional Draw 2.0.....	1.195,-
Programmering	
Lattice C 5.10.....	1.875,-
AMOS The Creator.....	695,-
AMOS 3D.....	449,-
AMOS Compiler.....	399,-
APRex.....	495,-

Vi kan levere alle software til Amiga, udvalgt i de nyeste PAL versioner.

Scanteam

Software & Hardware

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark

Tlf.	86 18 16 00
Fax	86 18 16 01
Giro	7 51 47 27
Åben	10.00-18.30
Priser incl. moms.	

Nu har alle råd til Genlocks

Firmaet Roctec har sendt to genlocks på markedet. Vi ser på, hvad de kan tilbyde, og om de er værd at anskaffe sig.

Af Thomas Ellegaard



Der findes efterhånden mange forskellige genlocks på det danske Amiga-marked. Fælles for de fleste er, at de er forholdsvis dyre at anskaffe sig. Roctec har med de to genlocks 'RocGen300C' og 'RocGen310C', absolut bidraget med produkter i den prisvenlige ende af dette marked.

Genlock

Først - hvad er en genlock egentlig? En genlock er en elektronisk enhed, der benyttes i forbindelse med videoenheder, såsom videobåndoptagere og videokameraer. En genlock kan f.eks. bruges til at lægge tekster, genereret af din Amiga, ind på dine videofilm. Har du således optaget en situation, der kan bruges i "Det' ren' kage-mand", kan du eksempelvis ind-sætte en tekst med dit navn osv., så man kan se, hvem det er, der har indsendt det pågældende indslag. Mere seriøst, kan du da også, hvis du har købt en uden-landsk video, uden danske under-tekster, prøve at tekste denne, men det er dog nok for tids-krævende for de fleste. De poten-tielle muligheder med en genlock,

ligger nok hovedsagligt i at mixe videosignalerne sammen med computergrafik. Du kan således f.eks. sidde og se en video, sam-tidigt med, at en 'dir' af din hard-disk, scroller henover denne. Du kan også langsomt 'fade' video-billedet ud, og 'fade' din Amiga-grafik ind. Dette kan faktisk se temmeligt godt ud, og kan bl.a. bruges i forbindelse med præsen-tationsvideoer.

Vi kigger først på RG300C

I æsken var der 2 disketter, en genlockmanual, en program-manual samt selvfølgelig selve gen-lockenheden. Genlocken ser stærk og solid ud, og er mekanisk set, godt lavet.

Genlockenheden har to knap-per, en 'mode'-knap, og en 'dis-solve'-knap. 'Mode'-knappen kan skifte mellem 3 indstillinger: 'Overlay', 'Fade' og 'Amiga'. I 'Amiga'-mode vil genlocken blot vise dit Amiga-billede som det ser ud, efter at have været igennem genlocken (dvs. en smule forrin-get). I 'Fade'-mode, kan man, ved at dreje på 'dissolve'-knappen, bestemme hvor meget Amigabil-

ledet og videobilledet skal blan-des. I knappens yderstillinger, kan man kun se det ene af de to billeder. Endelig kan man i 'Over-lay'-mode, vha. 'dissolve'-knap-pen, bestemme i hvor stor udstrækning Amigens billede skal kunne ses foran videobille-det. Disse funktioner er løvrigt smartere lavet på storbroderen 'RG310C' (se senere).

Medfølgende software

Der fulgte som sagt også to disketter med. Den ene var en demo-diskette, indeholdende 3 programmer: 'ColorbarHor' og 'ColorbarVer', to programmer, der laver henholdsvis en horizon-talt/vertikalt række af farvede fir-kanter (colorbar's), og hvor hver farve så skiftes til at antage bag-grundsfarven, med en hastighed, der styres af musens position på skærmen.

Det 3. program hedder 'Script'. Her kan man sætte en tekst: col-or/style/size, skrive en lille sæt-ning, og så få den frem på skær-men, med den valgte farve/type/størrelse. Trykker man på den højre musetast, vil

alle option's forsvinde, og tek-sten vil nu kunne ses foran det pågældende videobillede. Tryk igen, og du kommer tilbage.

Diskette nr. 2 er derimod straks mere interessant, da den indeholder selve hovedprogrammet 'Home Titler' V1.3. Dette pro-gram er faktisk pænt og flot lavet. Med det kan man lave tekster i forskellige fonts. Derefter kan man lægge skygger på, og ændre baggrundsfarven. Man kan også strække teksten i en linie, så den f.eks. fylder hele linien. Herefter kan man lave både horisontale og vertikale scrolls med den ind-skrevne tekst. Der er også mulig-hed for at save og load sine tek-ster. Et ganske udmærket pro-gram, der præcist holder, hvad programnavnet lover. En anden positiv ting er, at disketten også indeholder to programmer, 'InstallHt' og 'InstallFonts', som installerer tingene på harddisk, hvis du har sådan en.

Genlockmanualen fortæller først lidt om genlocks generelt. Derefter går den over til at beskrive, hvordan man tilslutter sin nyindkøbte genlock. Til sidst beskrives kort (og jeg mener vir-kelig kort) det vigtigste indhold på de 2 programdisketter.

Programmanualen beskriver, ligeledes kort, programmet 'Home Titler'. Disse 2 manualer er absolut under al kritik, og har nærmere form af brochurer, end af egentlige manualer. Dog skal det bemærkes, at softwaren føl-ger gratis med. Importøren oply-ser, at er nu freligger en helt dansk manual, både til hard- og softwaren.

Så er det RG310Cs tur

Denne genlock er langt mere 'prof' designet end forgængeren. Også denne udgave er meget solidt lavet, og bærer virkelig præg af holdbarhed (man tør næsten tabe den på gulvet). Mod-sat RG300C virkede den med det



To genlocks til billige penge, RocGen RC300 og RG310, begge under kr. 2500.

samme, fuldstændigt efter hensigten (de skulle iøvrigt kobles op på samme måde). RG310C har også fået nogle ekstra stik bagpå, således at det er muligt at koble den op, så man kan se Amiga-grafikken, videosignalet, samt det mixede signal på hver deres skærm (havde man da bare råd til så mange skærme). RG310C har 2 drejeknapper: En 'Amiga'-knap og en 'Video'-knap. Hver af knapperne kan drejes mellem 2 angivne niveauer, nemlig 'min' og 'max', svarende til fuldstændigt 'OFF' og fuldstændigt 'ON'. Er f.eks. begge knapper på 'max', ser man Amigabilledet, men hvor baggrundsfarven nu er skiftet ud med videobilledet. Står de begge på 'min', ser man videobilledet istedet for forgrundsfarverne. Er 'Amiga'-knappen på 'min' og 'video'-knappen på 'max', ses kun videobilledet, og hvis omvendt, kun Amigabilledet. Men knapperne behøver jo ikke kun at stå i yderstillingerne, så man har faktisk uanede blandingsmuligheder.

Sjove programmer

RG310C bliver også leveret med to disketter. Programmet 'Home Titles' leveres nu blot i en V1.3 REV 3, der iøvrigt kan præcis det samme som forgængerens. Demodisketten var en nyere version (V2.1, mod forgængerens V1.1), hvilket har betydet, at der er tilføjet et nyt program, kaldet 'CrossHair' (trådkors). Sættes begge drejeknapper, på genlocken, på 'min', og starter du programmet (eller omvendt), får du nu et slags trådkors (sigetekorn er nok en bedre betegnelse), som du da kan bevæge rundt på den eilers fuldstændigt blanke skærm. Der hvor sigetekornet 'kliger', ser man derimod den pågældende del af videobilledet - en såkaldt 'keyhole'-effekt. Trykker du nu på venstre musetast, udløses et grafikklat (et skud), der dog forsvinder igen ved slip af tasten.

Sjovt program som man kan få mange timer til at gå med.

Manualerne, der leveres, er

stor set de samme. Genlockmanualen er selvfølgelig ændret på de punkter, hvor RG310C adskiller sig fra RG300C, men den er ikke forbedret derudover.

Konklusion

Føler man sig nødsaget til at købe en af de to genlocks, så vil jeg helt klart anbefale RG310C, også selv om du lige nu kun har råd til RG300C. RG310C koster ca. 1000 kr. mere end lillebroderen, men den er til gengæld også flottere, og nemmere at anvende.

Den medfølgende software burde nok forbedres, og 'manualerne' er dybt kritisable. INGEN, der går hen og køber et stykke hardware, bør finde sig i at blive konfronteret med en lille 12 siders 'brochure' af en manual.

Til folk, der blot skal bruge den til at indlægge tekster i begyndelsen af sine ferieoptagelser, er de ovenstående genlocks udmærkede. Men, skal man bruge den bare lidt mere seriøst, bliver man nok nødt til at ofre betydeligt mere for en genlock. Genlocks KAN købes for billigt.

De dyrere genlocks har som regel ikke blot et bedre output, men også langt flere muligheder og funktioner, der gør det værd at eje en genlock.

Hvis du derfor ønsker at eje en genlock, som virkelig kan noget, må du være forberedt på at slippe mange penge. Billigere genlocks, hvor næsten alle effekterne er fjernet, ødelægger klart foremålet med en genlock, nemlig at lave computereffekter på videobilleder.

Men at RocGen's genlock er rigtigt billige, det kan man ikke komme udenom.

(Læs iøvrigt artiklen "Lille-største-test af Genlocks" i DNC nr. 10/91)

Fakta:

RocGen RG300, pris kr. 1599,-
RocGen RG310 Plus, pris kr. 2499,-
Alcotini, tlf.: 8622 0611

HER FÅR DU PROGRAMMERNE FRA PD-SPECIAL!

Bestil en eller flere
PD-disketter fra nedenstående
list, ved at krydse af og
indsende listen til Det Nye
Computer.
Normalpris er kr. 65,- pr. disk
Abonnementpris er kr. 55,- pr.
disk.

PD-Disk nr. 1 (6/88)

(ROT, RCUBES, møndel/vroom, fpic)

PD-disk nr. 2 (7-8/88)

(Flamkey, cled, showprint, funckey, asteroids, rastonella, bbhll anim, gauge)

PD-disk nr. 3 (9/88)

(Comen, Qbase, bbalist, tagbbs, amigazer, packit)

PD-disk nr. 4 (10/88)

(Hammer, dx-synth, nact, demolition, led, melt, dk, pearl, gorn'l.O, flip, wiredemo, psound, lyd)

PD-disk nr. 5 (11/88)

(bird.anim, boingflight.anim, boing3d.anim, aboutsound, birds.anim, birds.audio, bird.anim)

PD-disk nr. 6 (12/88)

(Silicon, smooche, chess, quickfix)

PD-disk nr. 7 (1/89)

(label, splines, juggler, animator, shm)

PD-disk nr. 9 (5/89)

(drunkenmouse, gravityware, egyptian-run, diskint, colormap, delmim, calendar, big, gun, lace, hodgepodge, mouseoff, mouseon, tinyclock, worms)

PD-disk nr. 10 (6/89)

(Backgammon, corns, smooche, wheel, wblander, egyptianrun, cycles, gravityware, asteroids)

PD-disk nr. 11 (7-8/89)

(Cowboys, dial, readtbl, writebb, pttxt, newzap, omgpx, cmd, nofastmem, few)

PD-disk nr. 12 (10/89)

(Vcheck, banik, blackbook, wizya, beliousmouse, lew)

PD-disk nr. 13 (11/89)

(Rslclock, silicon, iff2pc, othello, bounce, plot)

PD-disk nr. 14 (2/90)

PD-disk nr. 14a (2/90)

(Handshake, auxhandler, units, setfont, popcli, disksolve, expose, med)

PD-disk nr. 15 (3/90)

(Machill, toomuch3d, alokarc, towers, 15)

PD-disk nr. 16 (4/90)

(Virus4.0, jpdintal, label-print, plasma, amigo, forever, bootintro)

PD-disk nr. 17 (6/90)

(Gprint, powerpacker, møndelmountains, titlegen, duffer, orbit3d, scenegeo-demo)

PD-disk nr. 18 (7/8-90)

(Chimchallenge, moonbase, dolock, snowfall, selector, diskalk)

PD-disk nr. 19 (10/90)

(car, show, virushunter, cassini, helper, whatia, pphow, rosea)

PD-disk nr. 20 (11/90)

(Boothbase, elements, plw, printstudio, puzz, aynifo)

PD-disk nr. 21 (12/90)

(BMP, easybackup, fester, password, colourrequester, migarund, keymenu)

PD-disk nr. 22 (1/91)

(fortune, hyperdialer, today, anymonth, h-ball, mousecoords, popemenu, zap, cxi-l, cinecin, starblanker, futurcar)

PD-disk nr. 23a (2/91)

(The a64 package)

PD-disk nr. 23b (2/91)

(formater, keymaped, menu, poopy, powerlogo, yswel, artmuseum, doz)

PD-disk nr. 24 (5/91)

(Dirwork, joymouse, mablanker, psm, popinfo, panim, soundeditor, tictacoe, trackdisplay, zervovirus)

PD-disk nr. 25 (6/91)

(Bch, optmouse, snoodas, spaceware, train, vortex, rooman)

PD-disk nr. 26 (10/91)

(globus, keymeny, lotto, sextplus, tripleynchy, ultraf-4)

PD-disk nr. 27 (12/91)

(bootpic, disterm, humaria, memmon, projmon, running, up&down, mickey, viewer)

PD-disk nr. 28 (4/92)

(Landscape, landmine, diskprint, superduper, pichase)

PD-disk nr. 29 (5/92)

(Bootpic, newzap, acudbuster, cube4, fileminder, doscontrol)

Understreg de disketter, som
du ønsker, og indsend HELE
kuponen!

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr. _____ By: _____

Jeg har indbetalt
beløbet kr. _____, via:

☐ Girokonto nr. 9711600
☐ Vedlagte check

Konkurrencevindere!



Vores HUGO II-vindere er fundet!

Vi har haft mange konkurrencer på det sidste, så her er en komplet vinderoversigt, så du straks kan se om du har vundet.

Verdens nemmeste konkurrence:

- her var der ingen spørgsmål, og ergo: ingen rigtige svar!

Vinderne af en T-Shirt er:

Morten Mikkelsen, Åkjærvej 7, 4600 Køge
 Ida Pharsen, Thorsgade 23, 8881 Thorsø
 Rasmus Friis, Fasanvej 7, 5230 Odense M
 Eva Jakobsen, Strandbakkevej 7, 8250 Egå
 Christian Høj, Blåkildevej 21, st.th., 9220 Aalborg
 Rolf Jensen, Rudevej 87, 8300 Odder
 Tine Mikkelsen, Morbaervænget 12, 4681 Herfølge
 Allan Madsen, Vestergade 114, 7200 Grindsted
 Anders Elkjær, Fjordglimtsvej 22,

8700 Horsens
 Christian Nielsen, Egernevej 13, 4300 Holbæk

Og vinderne af et C64-spil (Logi-cal) er:

Mikkel L. Hansen, Roshagevej 32, 2720 Vanløse
 Troels Dahl, Fællesskabsvej 6, 4900 Nakskov
 Jørgen Hansen, Skovbakken 48, 6715 Esbjerg N
 Kasper Jørgensen, Skyttevej 20, 4293 Dianalund
 Jens Jørgensen, Skodsbølvej 52, 6310 Broager
 Anette Dalhoff, Grønnehavestræde 4, st.th., 4500 Nykøbing Sj

Hugoli-konkurrence:

De rigtige svar:

- 1) "du"
- 2) "Hallo"
- 3) "roligt"
- 4) "sammen"
- 5) "rut"

(her har redaktionen også godkendt aflæggere af udtrykket hallo, såsom haalloo og andre.)

Og vinderne er:

Anne-Mette Andersen, Røsløv, Tilde Schmidt, Albertslund, Shane

McGregor, Herning, Lars Bodin, Aalborg, Peter Aspe, Lyngby, Peter R. Pedersen, Kalundborg, Jesper Nørskov, Silkeborg, Karsten Jensen, Søborg, Martin Thomsen, Holstebro, Kenneth Pedersen, Karise, Mads K. Jensen, Vejle Øst, Marianne Rydander, København Ø., Dorte N. Pedersen, Køge, Jette Christoffersen, Nærum, Johnni Christiansen, Holstebro, Stefan Bjerring, Allerød, Kathrine Vorting, København Ø., Jens Skov, Højby J., Allan Mogensen, Randers, Jørn B. Hougard, Allingåbro, Dennis Rybsch, Tønder, Kim Jensen, Køge, Martin Brandt, Hørsholm, Jesper Amtkjær, Kenneth Pedersen, Hedehusene, Per Alsén, Bogenisse, Kenneth Christensen, Kolding, Bodil Gommessen, Kerteminde, Henrik Schjælde, Præstø, Christian S. Santer, Øvsløv, Peter B. Nielsen, Sorø, Rene B. Poulsen, Brønderslev, Tomas Toft, Odense C, Flemming B. Pedersen, Søborg, Jakob Kimergård, Hårlev, Anders H. Rasmussen, Slangørup, Rasmus Borresen, Langå, Morten H. Jensen, København K., Jonas Mindegaard, Hedehusene, Jakob Frølund, Allerød, Michael Vinberg, Herning,

Eske Lindhardt, Hørsholm, Jens Karlsen, Ringsted, Jan Nielsen, Svenstrup J., Jesper Schytt, Fredericia, Thuy Tran, Mundelstrup, Rene Karsholt, Kastrup, Poul Jørgensen, Grindsted, Erik Johansen, København S., Martin Jørgensen, Jægerspris

Playtime:

De rigtige svar:

- 1) "Mean Gene" er: Konferencier
- 2) "Hvilket tidligere...": Sovjet

Og vinderne af en "Mean Gene"-mikrofon er:

Chano Aabjerg, Storsejlet 111, 3070 Snekkersten
 Christian Iversen Knud Lavardsvej 3, 8900 Randers
 Kai Nielsen, Lucernevej 88, 13, 2610 Rødovre
 Lau Uldahl Nielsen, Skolebakken 21, Lingstrup, 9480 Løkken

Vinderen af walkie-talkie-sættet blev:

Torben Asterlie, Ternehaven 48, 4000 Roskilde

Alle vindere har fået direkte besked.

At leve med strategispil

Strategispil er en blød blanding af skydespil og eventyrer. Her kigger vi lidt på genren, og kommer med en lille guide til nogle af de mere populære simulationer.

Af Thomas Ellegaard

Amigaen er, blandt meget andet, en glimrende spillemaskine, det er der ingen tvivl om. Men hvad er det for nogle spil, der findes? Er det udelukkende skydespil, med grimme 'allens', som skal 'zappes', eller findes der virkelig også spil for de mere seriøse brugere af Amigaen? Det vil vi se nærmere på!

Populært at spille hjemme

I den allerførste tid af hjemmecomputers fremkomst, blev det pludseligt meget populært at sidde og spille mange af de samme spil, som man jo i årevis havde set i spillehallerne. Nu kunne man sidde derhjemme og spille, og vel og mærke til en meget billigere pris. Ikke noget med 10 kr. pr. spil (for 20 sekunder), eller lignende. Næ, havde man en gang købt et spil, kunne man spille alt det man havde lyst til, gratis.

Samtidigt opstod der også et marked af spil for folk, der ikke havde så mange muskler i pegefingeren. I disse spil skulle man som regel vandre rundt i lange indviklede labyrinter, i ukendte farefyldte skove, i ildlugtende sumpe mv. Disse såkaldte 'Adventure' spil, bestod i starten ikke af meget andet end tekst.

Senere, ved fremkomsten af vores allesammens Amiga, blev disse væsentlig forbedret, bl.a. vha. flotte skærmdesigns, og skrækindjagende uhyrs-lyde.

Også skydespillene blev meget bedre. Nu kunne man pludselig se (og selvfølgelig også høre), hvad det var man skød på (omend det ikke altid lige var noget man genkendte fra dagligdagen). Men selvom man efterhånden syntes, at de mange skydespil og eventyrspil da snart måtte ligne hinanden temmeligt meget, så var de dog stadig langt fra hinanden. Således var der ligesom et tomrum mellem de to typer spil. Dette blev udfyldt ved fremkomsten af et nyt slags spil - strategispillet.

Strategispillenes fremmarch

Nu lyder det måske som om strategispillet blev indført fra den ene dag til den anden. Dette er selvfølgelig ikke tilfældet. Men, sandheden er, at strategispillet kom, om ikke pludseligt, så dog lidt efter lidt, og tog sin gode andel af spillemarkedet. Således kan man godt sige, at et strategispil nok nærmest er karakteriseret som en blanding af et langsomt



Udvalgte af strategispil er både stort og varieret. Der er noget for enhver smag!

skydespil og et simpelt eventyrer. Mange strategispil er nemme at lære, men kan ofte være svære at mestre.

I tidens løb er der kommet adskillige strategispil til Amigaen. Mange af disse er ikke altid 'rene' strategispil, men indeholder i sagens natur også brudstykker af meget adventureagtige eller actionprægede sekvenser. Andre igen er nærmest, hvad man kunne betegne som simulationer. Der findes dog heldigvis

også, hvad jeg vil kalde, fuldstændige 'rene' strategispil. Desværre er udbuddet af disse ikke så stort (endnu) som man godt kunne tænke sig, men antallet er i stadig stigning.

For de, af vore læsere, som måske aldrig rigtig har haft mod på at begynde at spille strategispil, eller aldrig har haft den helt store interesse for spil i det hele taget, er der med strategispillenes fremkomst, således måske åbnet helt nye muligheder og interessefelter. Jeg har derfor lavet en mindre Strategy Games - 'Quick Tour Guide', der kort vil introducere nogle af de bedste strategispil, som nogensinde er blevet udgivet til Amigaen. I kommende numre vil jeg desuden lave en fuldstændig gennemgang af bla. nogle af disse programmer, så glæd jer! Se iverigt også løbende vores spil anmeldelser i 'Gameplay'. Af og til, anmelder vi faktisk nogle gode strategispil til Amigaen, og dette vil vi naturligvis også blive ved med fremover. God fornøjelse.



'Storm Across Europe' er et simpelt, men underholdende spil, der dækker hele Anden Verdenskrig.



I 'Theatre of Europe' og 'Conflict Europe' spiller atomvåben en uhyggelig og afgørende rolle...

(Læs også artiklen 'KRIG!' i DNC 1/91, en 4-siders artikel kun om strategispil, med en gennemgang af over 20 af slagsen.)

Quick Tour Guide

Millennium 2.2

'Millennium 2.2' er et rum-strategispil af den bedste slags. Spillet er fuldstændig musestyret, hvilket gør det yderst behageligt at bruge.

Startende fra en base på Månen, skal man forsøge at overtage hele solsystemet, og til sidst også vores kære Jord, som vi skyndsomt måtte forlade pga. uheldige omstændigheder. Spillet er måske lidt for nemt, men er alligevel et virkelig anbefalelsesværdigt spil.

Se løvrigt vores anmeldelse i COMputer 9/89.

Karakter: 90 %

Deuterous

Dette er fortsættelsen til 'Millennium 2.2'. Vi befinder os i år 3000, og Jorden er nu endelig blevet beboelig igen. I dette spil skal man nu ikke blot prøve at overtage vores eget solsystem, men også nogle af de andre nærmeste solsystemer.

Spillet er væsentligt sværere end 'Millennium 2.2', da det næsten lige fra starten af, gælder om at foretage sig de helt rigtige ting, og således sørge for hele tiden at være sine fjender overlegne. Dette er absolut et minus ved spillet, men heldigvis har man mulighed for at save spillet, så man altid kan gå tilbage til, da man sidst dummede sig. Spillet indeholder mange utroligt fantasifulde detaljer, som virkeligt trækker spillet op.

Karakter: 90 %

Supremacy

I dette spil kan du vælge mellem 4 modstandere (sværhedsgrader), der bebor hvert deres solsystem. Du skal derefter opbygge en kampdygtig hær, rumskibe til at transportere disse i mv, og så ellers forsøge at erobre det pågældende solsystem. Solsystemet er erobret, når modstanderens hjemplanet er lagt for dine fødder, så man behøver altså ikke nødvendigvis at overtage ALLE de mellemiggende planeter. Et ganske udmærket spil.

Se anmeldelsen i DNC 4/91.

Karakter: 87 %

Conflict

I 'Conflict' gælder det om at sikre Israel's grænser. Spillet er faktisk temmeligt politisk præget, men det bliver det nu ikke ringere af. Spillet er slut, når enten du (Israel's statsminister) er dræbt, eller når alle de omkringliggende lande, er uskadeliggjort. Dette kan ske dels ved terrorisme, dels ved militære aktioner i de pågældende lande. Det sidste er dog yderst farligt, og kan desuden skabe et dårligt forhold til både USA og FN, især hvis du anvender atomvåben (prøv det).

Hvor realistisk spillet egentligt er, ved jeg ikke, men det er pokkers godt lavet, og venne/fjende-billedet er helt nyt, for hver gang du spiller det. Køb dette spil.

Karakter: 97 %

Balance Of Power

I BOP (bob bob bob) kan du vælge mellem at spille USA eller USSR. Herefter gælder det så om, at få gjort hele verden så højre-henholdsvis venstreorienteret som muligt. Dette kan gøres på flere måder. Enten ved at støtte/afsætte de pågældende landes regeringer/modstandere vha. penge, eller ved militæraktioner.

Gør du tingene rigtigt, får du mange points, og den (af dig og computeren), der slutter med flest points, vinder. Spillet virker rimeligt realistisk, og er faktisk ikke helt nemt.

Karakter: 90 %

Balance Of Power 1990

Da verdenssituationen ændrede sig i slutningen af 80'erne følte man, at en opdatering af forgængeren 'Balance Of Power' var på sin plads, og der blev således lavet en nyere version, der blev tilpasset de politiske forhold, der rådede i 1990. Men, også andre ting blev ændret, og spillet blev således en lille smule større og dermed også

langsommere. Dette er et forhold som desværre ødelægger fornøjelsen noget. Har du i forvejen 'BOP' skal du ikke købe 'BOP 1990' (dette er løvrigt også allerede nu forældet, rent politisk).

Karakter: 60 %

Risk

Risk' er lavet over brædtspillet af samme navn. Du starter med at have fået placeret dine hærstyrker på verdenskortet. Herefter gælder det om at erobre intet mindre end hele verden, vha. disse. Det er derfor meget vigtigt, hvordan du og dine modstandere placerer hæerne i forhold til hinanden. Selvom selve spillet er rimeligt simpelt, er det faktisk meget medrivende. Alt i alt et godt spil.

Karakter: 70 %

Soccer Supremo

I 'Soccer Supremo' er du fodboldmanager. Det gælder her om at købe og sælge spillere, samt at lave den helt rigtige holdopstilling til hver kamp. Undervejs kan spillere blive skadet, eller sidde over de næste kampe pga. advarsler, så det gælder naturligvis også om at have gode reserver. Klarer du mosten, rykker du op i næste division, og målet er naturligvis at blive bedst i 1. division. Er du dygtig kan du også prøve at vinde F.A. Cup-turneringen, samt den engelske Pokalfinale. Et Yderst sjovt spil.

Se løvrigt vore gennemgang af fodboldspil i DNC 3/90.

Karakter: 93 %

Soccer Manager+

Et spil i samme stil som 'Soccer Supremo', men med lidt flere muligheder. Spillet er dog på tysk, hvilket trækker det lidt ned i karakter, da engelsk absolut er at foretrække. Men derudover er det faktisk et godt spil, omend det er lidt for tungt (langsomt) at spille. Lyden er desuden også dårlig. 'Soccer Supremo' er klart at foretrække.

Karakter: 60 %

Stock Market

Et finansspil, hvor det gælder om at købe aktier i store mængder, de rigtige steder. Efter hver omgang med køb og salg, stiger og falder de pågældende aktier så. Det drejer sig altså om at have købt aktier i de firmaer, der får fremgang. Dette er dog svært, hvorfor det oftest er en god strategi at sprede sine investeringer noget, men ikke for meget. En hårfin balanceakt, der skiller mellem total failt, og bragende succes. Sjovt spil, men ikke specielt flot lavet.

Karakter: 60 %

Sim City

Det meget populære spil, hvor det gælder om at opbygge og vedligeholde en hel by. Man skal bl.a. tænke på tilstrækkeligt med boliger, job og forretninger. Vejene og togforbindelserne skal være i orden, og man skal absolut også tænke på naturkatastrofer og miljøbelastninger. Et yderst lærerigt spil, hvor der løvrigt også kan spilles på 10 forskellige, på forhånd fastlagte, problemsituationer. Køb det, hvis ikke du har det endnu.

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %

Karakter: 90 %



Hvem siger, at de ting, du køber til din computer, skal være fabriksnye? Køb brugt - og billigt.

Købes

C64: Retro-cop 2 til Powerplay købes på ramtunge Søng efter Allan.
53 52 73 73

C64 bånd: Street Fighter, 50 kr. Moonwalker: 80 kr. Eventyrspil.
76 34 17 27

C64 disk: Rygar købes for rimelig pris.
53 75 15 85

A500 med tavremonitor og mus. Pris ikke over 4500 kr.
48 30 22 97

A500-spilene Wolf Street og Football Director II købes. Søng efter Rasmus.
66 18 48 45

Sælges

Diskteststation 1541-II til C64 inkl. manual, strømforstyrrelse, demodskærm og disktestdoubler. Pris: 700 kr.
53 43 78 07

Amiga 1000, 1084 monitor, joystick, mus, MPS 120X printer, ekstra diskdrev og disketter. Pris: 6000 kr.
53 60 40 30

RA5-512 ramudvidelse til A500, to måneders garanti, 300 kr.
42 52 12 69

Automatisk joystickskifter til Amiga eller C64. Skifter mellem joystick/joystick, joystick/mus og mus/mus. Aldrig brugt, i original emballage. Pris 250 kr. Nypris 350 kr. Evt. bytte med Sound sampler. Spørg efter Rasmus.
96 48 54 00

Antiraid til C64 disk sælges for 150 kr. plus porto.
98 14 33 97

Action Replay II til Amiga 500 med dansk og engelsk manual. Pris: 700 kr. Charlots of Wrath: 100 kr.
75 22 08 34

ADVARSEL TIL ALLE PIRATER!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er både amoralsk og strafbart, og annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over kopier, vil ikke blive optaget i denne spalte.

Vi fører jævnligt stikprøve-kontrol med annoncerne, og kuponer, der på den måde viser sig at omhandle piratkopier, vil fremover blive sendt videre til de relevante anti-pirat organisationer, der så må afgøre, om der skal anlægges sag. Nu er I advaret!

A500-spil: Cover Girl Strip Poker, Rubocop 3, Gauntlet III, Flankee of Freedom, Zak McKracken & the Alienoids, Stealth, Bar Games, Full Blast, A-10 Tank Killer og Lord of the Rings: 200 kr. pr. stk. U.S.S. John Young, Iron Lord, Colorado, Night Hunter, Newminded og Starblade, 100 kr. pr. stk. Alle spilene er originale og i pæn stand.
38 34 32 22

C64: Kartoteksprogram med mange muligheder. På original disk med DK-tegn og vejledning. 80 kr.
62 25 27 77

Amiga: Næsten ubrugt Akomni stereosampler med tilbehør sælges for 500 kr.
31 64 01 41

Originale C64 diskettespil: Navy Moves, Labrynth, Fiendish Freddy's Big Top O'Fen plus en diskoteller. Samlet pris: 200 kr.
66 10 58 23

Amiga: Space Quest, OsWald, Super OsWald, Indiana Jones 3 (Action), SilkWorm, Dr. Doom's Revenge og Back to the Future II sælges for 100 kr. pr. stk.
42 90 96 14

Amiga 500 (v1.3), 1MB RAM-udvidelse, monitor (Philips CM 8833 II), tavremonitor (Okumate 20), Action Replay, GVP harddisk 52 MB autoboot under WB3.1. Ca. tre måneders garanti. Pris: 4000 kr. Henry, Jan.
48 79 64 31

Kvalitetstest af Commodore 64 sælges til stensidstid. Ring og hent om prisen på Excharter, Elite, Secret of the Silver Blades, Zork II, Keys to Maramon, Buck Rogers og mange flere. Vær flink og ring efter 17.
86 15 13 17

PC/XT Bridgeboard til A2000. Commodores eget med 57" drev, MS-DOS 3.3, installationssoftware og 30 disketter. Pris: 1500 kr. eller deromkring.
86 23 18 95

C64-bånd: Microball, Psychastria, Neil Android, Critical Mass, or stik. 30 kr. Tomcat, Eagle's Nest, Premium, Gribby's Day Out, pr. stk. 40 kr. Copy 2000, pris 100 kr.
65 37 15 15

C64-bånd: Microball, Psychastria, Neil Android, Critical Mass, or stik. 30 kr. Tomcat, Eagle's Nest, Premium, Gribby's Day Out, pr. stk. 40 kr. Copy 2000, pris 100 kr.
65 37 15 15

C64-bånd: Microball, Psychastria, Neil Android, Critical Mass, or stik. 30 kr. Tomcat, Eagle's Nest, Premium, Gribby's Day Out, pr. stk. 40 kr. Copy 2000, pris 100 kr.
65 37 15 15

C64-bånd: Microball, Psychastria, Neil Android, Critical Mass, or stik. 30 kr. Tomcat, Eagle's Nest, Premium, Gribby's Day Out, pr. stk. 40 kr. Copy 2000, pris 100 kr.
65 37 15 15

Amiga 500, 1 år fuldstændig som ny, 1MB udvidelse, mus, TV-modulator. Fortsat fabriksgaranti indtil 6/12-1993. Pris 4000 kr. Evt. bud.
42 60 98 28

Commodore 64 med diskette og båndstation, en 1,5 diskette og joystick. Pris: 2500 kr.
48 30 22 97

Star LC-20 printer 7 mkr. gammel med kabler og printerkat 1300 kr. Henry, Dennis.
31 26 52 84

Fem måneder gammel C64 med båndstation og 13 originale spil, tegneprogram med Geomouse og dansk brugervejledning. Min. 2200 kr. Henry, Peter.
96 79 00 11

Amiga 500 med kickstart 1.3, 2 MB ram, 2 diskdrev, valgfri opstart i PAL eller NTSC, mus, joystick (Wico Redball), 2 trådløse joysticks (IR

joysticks), 100 diske i box, TV-modulator eller Scart-kabel, 10 meter ledning til stereoanlæg, originale ledninger og manualer. Evt. med printer (Star LC-10 Colour) og/eller AForce (PC-emulator). Sælges for højeste bud. Skriv til: Anders Møller, Plougslundvej 185, 7190 Billund.

Amiga 500 med mus, musermatte, 20 spil, cirka 200 disketter, 4 bøger, udryddingskassette, joystick, 1 MB, ramsdisk, 16 blade/bøger m.m. Pris: 8000 kr.
75 42 46 57

C64 med 1541-II diskteststation, 1530 datasette, The Final Cartridge II, tekstbehandling, tegneprogram, joystick. Pris: 2000 kr.
31 65 82 42

Monkey Island 1+2, Space Quest 3, King's Quest 4, Larry's Hero's Quest, Conquests of Camelot, Colonel's Bequest, Police Quest 2, Deconers, Helmod, Midwinter 2, Gunsight, Railroad Tycoon, F-29 Retaliator, Dungeon Master, Imperium, Operation Stealth, Supremacy og flere sælges. Priser fra 200-380 kr. pr. stk. Henvendelse efter 18 på
42 35 73 65

Amiga 500, næsten ny, inkl. garanti, 1 MB, Philips artist-tavremonitor, Scart stik, 2 kvalitets joystick, diskbox med 80 disketter, originale spil (bl.a. Robin Hood, Deluxe Paint III) med dansk manual, prof tekstbehandling, mange computer blade m.m. Pris på kun 7000 kr. Nypris 10500 kr.
86 22 64 60

C64-spil til salg. Disk: Alf, Fedtmus, Jack the Ripper II, Ghostbusters, Summergames II, 50 kr. pr. stk. Bånd: Tale II, 60 kr. Evox Explos: 75 kr. Super script, 100 kr. Bånd: Value Pack: 50 kr. Pitstop II, Impossible Mission II: 30 kr. pr. stk. Realist, Cuddly Cubert: 10 kr. pr. stk.
33 13 97 92

Amiga: F-19 Stealth Fighter (300 kr.), Hole-In-One Miniature Golf med to Course Disks (200 kr.). Sælges samlet for 400 kr. Henry, Dennis.
53 96 92 83

Basics programmeringsbøger for begynderne (inkl. disk): 125 kr. Coogen for begynderne: 125 kr. Danske udgaver fra forlaget NCS. Næsten ikke brugt. Begge for 225 kr. Henry, Chris efter 17.
53 94 12 51

C64 (disk): Chessmaster 2000 (150 kr.), Batman the Movie (100 kr.), Batman the Cape Crusader (75 kr.), Teen Great Games 3 (75 kr.), Skolier (50 kr.), Dragon Spirit (50 kr.), A4 DW Road Racing (50 kr.), Battle Island (50 kr.). Spørg efter Jesper.
98 21 20 90

Int. Soccer Challenge (original) 175 kr. med original Playert Guide. Henry, Henrik efter 18.
53 52 63 23

Sælges: Commodore 128/64 med manual og 1541-II diskteststation og 40 mærkedisketter med boks. Pris 2200 kr.
66 17 18 74

Commodore 128D med Philips monitor, båndstation, diskteststation, 2 stk. joysticks, 2 stk. diskettebokse, The Final Cartridge, 2 stk. båndspil, mange disketter bl.a. Mini Office II + spil programmer samt en del bøger. Prisen snækker vi om. Henry, Morten efter 17.
75 85 81 86

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følger gratis annonce under (sæt X)
Køb.. Salg.. Bytte.. Opslags-
tavlen..
Tekst: _____

Telefon-numer:

Send kuponen snarest til:
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K

C64: Knights of Legend (200 kr.), Ultima 4 (125 kr.), Mickey's Space Adventure (125 kr.) Eventuelt bytte med andre spillerspil
45 87 35 67

C64 med 1541-II diskteststation, båndstation, Turbo 2000, ramsdisk, 35 datasette, diskbox, diskdoubler. Pris 1200 kr.
75 52 71 29

C64-spil på bånd: Infodroid. Prisen snækker vi om. Henry, Thomas.
75 67 35 88

C64 disk: The Hunt for Red October. Original. 75 kr.
42 10 77 53

C64 spil på bånd: Tunican 2, Hollywood Collection, Time Machine, Castle Master: 100 kr. pr. stk. På diskette: North and South og Creatives: 150 kr. pr. stk.
97 81 05 25

Action Replay II til Amiga 2000. Brøgsteng, original emballage og manual. 750 kr. Henry, Michael.
42 39 73 54

Byttes

Jeg vil gerne bytte demer til C64 og grafikkolor. Ring efter kl: 2 og spørg efter Rune.
75 53 99 84

C64 disk: Røves: Dragon's Lair II (original). Ønskes: Mynlac Marianne eller Zak McKracken. Kun originalspil accepteres.
75 45 91

Original Wings II til Amiga (IQ MB) byttes til Lord of the Rings. Secret of Monkey Island, Times of Lord eller Indy III (adventure).
53 76 12 66

C64 disk: Byttepartner søges til bytning af nye og gamle spil. Jeg sælger selv nogle af de bedste spil, og jeg har måske noget, du er interesseret i. Ring til Jens-Jørn efter 17.
98 66 31 55

Opslagstavlen

HUÆLP! Jeg leder med lys og lygte efter en cheat til Last Ninja 3 på 64'eren. Løsninger og tips gives til mange adventures og andre spil såsom Larry II, og til Quest for Glory II og Indy III. It came from the Desert I og II og mange andre. Bedst efter 17.00, Spørg efter Thomas.
42 27 01 04

Se flere Amiga-kuponen Amiga Time søger medlemmer. Hver måned får du to disketter spækket med artikler, nyheder, tests og meget mere plus et gratis PD-program. Hver helgen får du for kun 18 kr. inkl. porto. Første nummer udkom den 1. april. Ring efter flere oplysninger eller køb dig et nr.
75 22 82 32 eller
75 22 99 12

Jeg søger hjælp til spillet Contam Alliance, da jeg sidder fast. Jeg kan måske hjælpe dig med andre spil. Ring til Jens efter 14 på
74 44 23 26

Tjen ekstra penge, et godt hjemmearbejde. For gratis info, skriv til: Gunnar Uglund, Østveien 10, 4890 Grimsdahl, Norge.

Commodore MPS 1224Color

Danmark's hotteste printer tilbud.

Indsend kuponen eller ring og få din nye printer til Danmark's bedste pris !!



- Specs: 24 nåls, bredvalset (A3) farve matrix
- Udskrivning: Over 220 tegn i sekundet
- Emulering: Epson, Nec, IBM proprinter, Ansi, IBM-agm
- Horisontal opløsning: 60, 80, 90, 120, 240, 360 dpi
- Skrifttyper: 12 forskellige skrifttyper indbygget
- Papir bredde: Fra 100 til 410 mm (4" til 16")
- Papir fremføring: 2,2" i sekundet
- Antal gennemslag: 1 original og 2 kopier
- Støjniveau: Under 55 db
- Interface: Parallelt Centronics og Serielt RS-232 c
- Farvebånd: Rækker til over 2.5 millioner tegn
- Mål: 595 x 370 x 120 mm
- Vægt: Ca. 12 kg

Før:
9895,-

NU:
4095,-
Excl. moms.

JA TAK Jeg vil gerne benytte mig af tilbudet, og straks have tilsendt en printer til den fordelagtige pris.

Firma: _____

Navn: _____

Adrs: _____

Postnr: _____ BY: _____

DO 5/92

INTERACTIVE VISION

Hovedgårdsvej 4 - 8600 Silkeborg

Ordre telefon: 86-802700 Fax: 86-800692

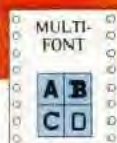
POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)
1303536 BLADNR. 51569

star
ComputerPrintere

3
STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY

**The
new
multi-
talent
LC-200**

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfædningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder:

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler